



PhD-FLSHASE-2013-10
The Faculty of Language and Literature, Humanities, Arts and Education

DISSERTATION

Defense held on 07/06/2013 in Luxembourg

to obtain the degree of

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DU LUXEMBOURG

EN SCIENCES SOCIALES

by

Jean-Claude Zeimet

Born on 6th April 1970 in Bettembourg, (Luxembourg)

STRUKTUR, ENGAGEMENT UND MOTIVATION
BEI LAN-GAMING, TECHNO UND PARKOUR.
EINE QUALITATIVE STUDIE IN
JUGENDKULTURELLEN SZENE-ELITEN IN
LUXEMBURG.

Dissertation defense committee

Prof. Dr Helmut Willems, dissertation supervisor
Université du Luxembourg

Prof. Dr Dieter Ferring
Université du Luxembourg

Prof. Dr Michael-Sebastian Honig, Chairman
Université du Luxembourg

Prof. Dr Matthias Grundmann
Westfälische Wilhelms-Universität Münster

Prof. Dr Dieter Filsinger
Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes

Für meine Interview- und Gesprächspartner

Abstract

Politics and research in Luxembourg pay little attention to the local youth(sub)cultures despite their manifold activities and high visibility. In youth research and youth studies youth(sub)cultures were mainly perceived in connection with leisure activities and delinquent behaviour but have never been a topic of their own.

The present dissertation expands the existing data and supplements youth research in Luxembourg by adding a further and important element. It allows a first empirical view on Luxembourgish youth(sub)cultures and their scenes. The study is based on a field research project following a qualitative heuristic design (Kleining, 1982) and focussing on three youth(sub)cultures: LAN-gaming, Techno and Parkour. All collected data was subject to a computer aided data analysis on commonalities for the different research topics.

Two research questions emerging from the field study were of main interest. The primary focus is on the structure of the youth(sub)cultures, the way they are conceived and constituted. Knowledge of the structure is regarded as an essential and important starting point to understand youth(sub)cultures. The structure's analysis is led by the 'scene concept' by Hitzler and Niederbacher (2010b). It could be demonstrated, that the explored youth(sub)cultures can be considered as scenes in terms of the 'scene concept'. However, the analysis shows some further characteristics, e.g. requirements to join the scene, and the scene's way to deal with preconceptions. Scenes in Luxembourg seem to show tendencies to break with their informal structure and apparently approach more traditional and formal ways of association. Youth(sub)cultures seem to face some elementary changes and developments in the future. Identifying the framework of the three scenes allowed elaborating an appropriate and meaningful thematic depth. Already at an early stage of the field research it became apparent that few scene members invest considerable time and energy to create and establish the scene. By doing so they are practically also in charge of the scene's structure. According to the 'scene concept' these people could be described as organisational elite – the scene's motor. Using methods of the free field research concept (Girtler, 2001) the study asked for the motives lying behind this commitment by asking: What lies behind the fun?

So the second research topic targeted first these members' commitment and could identify decision levels with assigned roles and fields of activity, e.g. the administrator, the organiser or the expert.

The organisational elite's commitment shows two different stages of motives; motives to start and motives to continue the work. The Maynooth-model was developed to illustrate the findings of this research. It shows the interaction and the circuit of the members' motives and influencing framework factors. There is a rather enclosed and complex interaction system, which provides room and questions for further research within the field. There's a lot more than fun to make a scene happen and work.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|--|---|-----------|
| 1 | Einleitung und zentrale Forschungsfragen | 7 |
| 1.1 | Zentrale Forschungsfragen | 9 |
| 1.2 | Kapitelübersicht..... | 12 |
| Block I: Theoretischer Rahmen..... | | 15 |
| 2 | Jugend und Jugendkultur(en) | 16 |
| 2.1 | Jugend(sub)kultur: Ein historischer Abriss | 17 |
| 2.2 | Jugendkultur und Szene: Begriffserläuterungen für die vorliegende Arbeit | 25 |
| 2.3 | Jugendkultur und Szene im Lebenslauf | 30 |
| 2.3.1 | <i>Das Zielpublikum: Jugendliche und junge Erwachsene.....</i> | <i>30</i> |
| 2.3.2 | <i>Jugendkultur und ihre Bedeutung für unterschiedliche Lebensphasen</i> | <i>33</i> |
| 3 | Das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher | 37 |
| 3.1 | Was Szene nicht ist: Abgrenzungen zu anderen Konzepten..... | 37 |
| 3.1.1 | <i>Clique und Peergroup.....</i> | <i>38</i> |
| 3.1.2 | <i>Lebensstil</i> | <i>39</i> |
| 3.1.3 | <i>Brand Community.....</i> | <i>40</i> |
| 3.1.4 | <i>Mainstream.....</i> | <i>40</i> |
| 3.1.5 | <i>Subkultur</i> | <i>41</i> |
| 3.1.6 | <i>Milieu</i> | <i>41</i> |
| 3.2 | Zur Geschichte des Szenebegriffs..... | 42 |
| 3.3 | Das Konzept der Szene nach Hitzler und Niederbacher..... | 44 |
| 3.3.1 | <i>Forschungsgrundlagen für das Szenekonzept.....</i> | <i>45</i> |
| 3.3.2 | <i>Der Aufbau einer Szene.....</i> | <i>46</i> |
| 3.3.3 | <i>Die Operationalisierung des Szenebegriffs</i> | <i>48</i> |
| 4 | Theoretische Vorüberlegungen zum Engagement..... | 55 |
| 4.1 | Freiwilliges Engagement: Motive und Einflussgrößen | 55 |
| 4.1.1 | <i>Einstiegs motive und Bleibemotive in das freiwillige Engagement.....</i> | <i>56</i> |
| 4.1.2 | <i>Pozentielle Einflussgrößen auf das Engagement.....</i> | <i>59</i> |
| 4.1.3 | <i>Alterstrukturen im ehrenamtlichen Engagement</i> | <i>61</i> |
| 4.2 | De-Motivation | 61 |
| 4.3 | Szene-Engagement und Szene-Elite-Engagement..... | 62 |
| 5 | Theoretische Vorüberlegungen zu Motiv und Motivation | 65 |
| 5.1 | Historische Grundlagen der Motivationspsychologie | 66 |
| 5.2 | Komponenten der Motivation..... | 67 |
| 5.2.1 | <i>Motiv</i> | <i>68</i> |
| 5.2.2 | <i>Ziel.....</i> | <i>70</i> |
| 5.2.3 | <i>Handlung</i> | <i>71</i> |
| 5.2.4 | <i>Anreiz</i> | <i>72</i> |
| 5.2.5 | <i>Wille und Bewusstheit.....</i> | <i>74</i> |
| 5.3 | Prozesstheorien als Erklärungsgrundpfeiler für Engagement und Motive | 75 |
| 5.3.1 | <i>Erwartung-mal-Wert-Modelle</i> | <i>78</i> |
| 5.3.2 | <i>Die Selbstbestimmungstheorie (Self determination theory) nach Deci und Ryan.....</i> | <i>80</i> |
| 5.3.3 | <i>Die Flow-Theorie nach Csikszentmihalyi.....</i> | <i>83</i> |
| Block II: Methoden und Methodik | | 87 |
| 6 | Methodische Grundlagen und Methoden | 88 |
| 6.1 | Methodologischer Rahmen | 89 |
| 6.1.1 | <i>Der Symbolische Interaktionismus.....</i> | <i>90</i> |
| 6.1.2 | <i>Die qualitative Heuristik nach Kleinig</i> | <i>92</i> |

| | | |
|-------------------|--|------------|
| 6.1.3 | <i>Der dialogische Forschungsprozess.....</i> | 97 |
| 6.2 | Forschungsdesign und Methoden der Studie | 98 |
| 6.2.1 | <i>Der Online-Survey.....</i> | 100 |
| 6.2.2 | <i>Teilstrukturierte Interviews: das Experten- und das problemzentrierte Interview....</i> | 102 |
| 6.2.3 | <i>Die freie Feldforschung nach Girtler</i> | 107 |
| 6.2.4 | <i>Die Analyse von Selbstzeugnissen.....</i> | 111 |
| 6.2.5 | <i>Zur Gegenstandsangemessenheit der Methoden</i> | 113 |
| 6.3 | Strategien und Verfahren der Datenanalyse..... | 114 |
| 6.3.1 | <i>Allgemeine Richtlinien qualitativer Analyseverfahren</i> | 114 |
| 6.3.2 | <i>Kategorien- und Codetypen.....</i> | 117 |
| 6.3.3 | <i>Über die Analyse auf Gemeinsamkeiten.....</i> | 120 |
| 6.4 | Gütekriterien qualitativer Forschung..... | 122 |
| 6.4.1 | <i>Objektivität.....</i> | 123 |
| 6.4.2 | <i>Verlässlichkeit.....</i> | 124 |
| 6.4.3 | <i>Gültigkeit.....</i> | 125 |
| 6.4.4 | <i>Gültigkeitsbereich.....</i> | 125 |
| 6.4.5 | <i>Intersubjektive Validierung</i> | 125 |
| 6.4.6 | <i>Forschende als Insider oder Outsider?!.....</i> | 126 |
| 6.5 | Generelle forschungsethische Aspekte | 127 |
| 7 | Umsetzung und Verlauf der Datenerhebung und der Datenanalyse | 130 |
| 7.1 | Erhebungsphase I (Pilotstudie): Identifikation von Jugendkulturen in Luxemburg | 132 |
| 7.1.1 | <i>Der Online-Survey.....</i> | 134 |
| 7.1.2 | <i>Interviews in der Pilotstudie.....</i> | 139 |
| 7.2 | Erhebungsphase II: Datenerhebung zur Struktur der untersuchten Jugendkulturen .. | 142 |
| 7.2.1 | <i>Auswahl und Akquisition der Interviewpartner.....</i> | 143 |
| 7.2.2 | <i>Aufbau und Ablauf der teilstrukturierten Interviews.....</i> | 145 |
| 7.2.3 | <i>Datenanalyse der Interviews.....</i> | 146 |
| 7.3 | Erhebungsphase III: Engagement und Motive von Szene-Elitemitgliedern | 148 |
| 7.3.1 | <i>Auswahl und Akquisition der Gesprächspartner</i> | 149 |
| 7.3.2 | <i>Aufbau und Verlauf der ero-epischen Gespräche.....</i> | 151 |
| 7.3.3 | <i>Datenanalyse der ero-epischen Gespräche.....</i> | 152 |
| 7.4 | Phasenübergreifende Datenerhebung: Beobachtung und Selbstzeugnisse..... | 154 |
| 7.4.1 | <i>Aufbau und Verlauf der teilnehmenden Beobachtungssequenzen</i> | 154 |
| 7.4.2 | <i>Analyse von Selbstzeugnissen.....</i> | 155 |
| 7.5 | Zur Validierung der Daten insgesamt..... | 156 |
| 7.6 | Zur Anonymität und Darstellung der Ergebnisse..... | 158 |
| Block III: | Ergebnisse der Studie | 160 |
| 8 | Ergebnisse aus der Pilotstudie: Die Auswahl von Lan-Gaming, Techno und Parkour..... | 161 |
| 8.1 | Ergebnisse der MitarbeiterInnen aus den Jugendhäusern | 162 |
| 8.2 | Ergebnisse der MitarbeiterInnen aus den SPOS | 165 |
| 8.3 | Ergebnisse der Mitglieder aus den Schülerräten..... | 167 |
| 8.4 | Synthese aller Ergebnisse aus der Pilotstudie | 172 |
| 8.5 | Interviews mit ausgewählten TeilnehmerInnen der Pilotstudie..... | 174 |
| 8.6 | Die Auswahl der zu untersuchenden Jugendkulturen..... | 176 |
| 9 | Ergebnisse zur Struktur: Lan-Gaming, Techno und Parkour als Szene | 178 |
| 9.1 | LAN-Gaming: eine generelle Darstellung der Jugendkultur..... | 178 |
| 9.2 | Die LAN-Gaming-Szene in Luxemburg – ein 'Steckbrief'..... | 180 |
| 9.3 | Die LAN-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung | 198 |
| 9.4 | Techno: eine generelle Darstellung der Jugendkultur..... | 201 |
| 9.5 | Die Techno-Szene in Luxemburg – ein 'Steckbrief' | 202 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 9.6 | Die Techno-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung..... | 215 |
| 9.7 | Parkour: eine generelle Darstellung der Jugendkultur..... | 217 |
| 9.8 | Die Parkour-Szene in Luxembourg - ein 'Steckbrief' | 219 |
| 9.9 | Die Parkour-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung | 235 |
| 9.10 | Zur Analyse auf Gemeinsamkeiten in der Szenestruktur..... | 238 |
| 9.10.1 | <i>Der wellenförmige historische Verlauf.....</i> | <i>238</i> |
| 9.10.2 | <i>Der Generationenwechsel.....</i> | <i>241</i> |
| 9.10.3 | <i>Die Interaktion auf der Ebene der Szenegruppen</i> | <i>243</i> |
| 9.10.4 | <i>Die Verwendung von Symbolen, Accessoires und Ritualen</i> | <i>245</i> |
| 9.10.5 | <i>Voraussetzungen für die Teilnahme an der Szene und die Szenetätigkeit</i> | <i>246</i> |
| 9.10.6 | <i>Die Anbindung an formal rechtliche Strukturen</i> | <i>250</i> |
| 9.10.7 | <i>Die Erweiterung des Modells um das Szene-Level der Sympathisanten.....</i> | <i>251</i> |
| 9.10.8 | <i>Der Umgang der Szene mit dem Fremdbild.....</i> | <i>253</i> |
| 9.10.9 | <i>Der Einsatz und die Verwendung der Medien.....</i> | <i>257</i> |
| 9.11 | Synthese der Ergebnisse und Formulierung von Prognosen | 259 |
| 10 | Ergebnisse zum Engagement: Fünf idealtypische Rollen..... | 264 |
| 10.1 | Gemeinsame Aufgabenbereiche und Funktionen..... | 265 |
| 10.1.1 | <i>Der Administrator.....</i> | <i>267</i> |
| 10.1.2 | <i>Der Organisator</i> | <i>269</i> |
| 10.1.3 | <i>Der Experte.....</i> | <i>271</i> |
| 10.1.4 | <i>Der Kommunikator</i> | <i>272</i> |
| 10.1.5 | <i>Der Re-Produzent</i> | <i>273</i> |
| 10.1.6 | <i>Sonderrollen.....</i> | <i>274</i> |
| 10.2 | Rollenvielfalt und Prioritäten der Rolleninhaber..... | 275 |
| 10.3 | Rückbindung an die theoretische Rahmung des Szene-Elite-Engagements..... | 279 |
| 11 | Ergebnisse zu Motiv und Motivation: die Entwicklung des Maynooth-Modells..... | 284 |
| 11.1 | Motive für den Einstieg in die Szene | 284 |
| 11.2 | Motive für den Einstieg in das Szene-Elite-Engagement..... | 287 |
| 11.3 | Motive für die Fortführung des Szene-Elite-Engagements | 296 |
| 11.4 | Synthese: Entwicklung und Konzept des Maynooth Modells..... | 307 |
| 11.5 | Zur Anwendung des Maynooth Modells | 313 |
| 12 | Schlussfolgerungen und Diskussion | 315 |
| 12.1 | Antworten auf die Forschungsfragen | 315 |
| 12.1.1 | <i>Die Ergebnisse zur Struktur.....</i> | <i>315</i> |
| 12.1.2 | <i>Die Ergebnisse zu Szene-Elite-Engagement und Motive.....</i> | <i>317</i> |
| 12.1.3 | <i>Zusätzliche und weiterführende Ergebnisse.....</i> | <i>319</i> |
| 12.2 | Diskussion der Methoden und der Methodik..... | 321 |
| 12.2.1 | <i>Stolpersteine oder Forschung als Suchprozess?.....</i> | <i>321</i> |
| 12.2.2 | <i>Vorteile der gewählten Vorgehensweise und positive Erfahrungswerte.....</i> | <i>323</i> |
| 12.2.3 | <i>Gedanken zu zukünftigen Forschungsstrategien im Bereich der Jugendkulturen ...</i> | <i>324</i> |
| 12.3 | Vorschläge für zukünftige Forschung im Bereich der Jugendkulturen und Szenen.... | 325 |
| | Literatur | 328 |
| | Anhang..... | 339 |

Abbildungen

| | |
|--|-----|
| Abb. 1. Die Level einer Szene..... | 47 |
| Abb. 2. Darstellung einer Szene und der Phasen einer Szenelaufbahn | 52 |
| Abb. 3. Gegensatzpaare zwischen denen sich das Ehrenamt bewegt | 56 |
| Abb. 4. Operationalisierung der Bleibemotive | 59 |
| Abb. 5. Das Rubikon-Modell nach Heckhausen und Gollwitzer | 76 |
| Abb. 6. Oktanten-Modell nach Csikszentmihalyi..... | 85 |
| Abb. 7. Verlauf der Datenerhebung und der Datenauswertung..... | 131 |
| Abb. 8. Chronologische Darstellung der Datenerhebung und der Datenauswertung | 132 |
| Abb. 9. Rücklaufquote des Online-Surveys..... | 138 |
| Abb. 10. Statistische Daten der Interviewpartner der Erhebungsphase II..... | 144 |
| Abb. 11. Operationalisierung der Szenestruktur-Kategorien..... | 147 |
| Abb. 12. Statistische Daten der Partner der Erhebungsphase III und der Erhebungsphase II (kursiv)..... | 150 |
| Abb. 13. Eckdaten zu den ero-epischen Gesprächen der Erhebungsphase III..... | 152 |
| Abb. 14. Eckdaten zu den Beobachtungssequenzen in den Erhebungsphasen II und III..... | 155 |
| Abb. 15. Verteilung und Auftreten jugendkultureller Jugendlicher in den Jugendhäusern..... | 163 |
| Abb. 16. Verteilung und Auftreten jugendkultureller Jugendlicher an den Sekundarschulen..... | 166 |
| Abb. 17. Verteilung von jugendkulturell aktiven Bekannten und Freunden von SchülerInnen | 169 |
| Abb. 18. Bewertung von Jugendkulturen durch SchülerInnen..... | 170 |
| Abb. 19. Von SchülerInnen vermutete Häufigkeit diverser Jugendkulturen in Luxemburg | 171 |
| Abb. 20. Synthese der Häufigkeitsverteilung der Jugendkulturen aus den drei Stichproben..... | 172 |
| Abb. 21. Ergebnistabelle zur Auswahl der Jugendkulturen für das Forschungsprojekt..... | 177 |
| Abb. 22. Darstellung des Aufbaus und der Struktur der LAN-Gaming-Szene in Luxemburg..... | 196 |
| Abb. 23. Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Techno-Szene in Luxemburg | 213 |
| Abb. 24. Ehemalige Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Parkour-Szene in Luxemburg | 233 |
| Abb. 25. Aktuelle Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Parkour-Szene in Luxemburg | 234 |
| Abb. 26. Der wellenförmige historische Verlauf der untersuchten Szenen..... | 239 |
| Abb. 27. Szenerollen und ihre entsprechenden Entscheidungsebenen..... | 267 |
| Abb. 28. Rollenzuschreibung der Gesprächspartner | 276 |
| Abb. 29. Maynooth-Modell zu den Engagement-Einstiegsmotiven der Szene-Elite | 309 |
| Abb. 30. Maynooth-Modell zu den Engagement-Bleibemotiven der Szene-Elite | 313 |

1 Einleitung und zentrale Forschungsfragen

Die Existenz und die Vielfalt jugendkulturellen Lebens und Geschehens im Großherzogtum lassen sich bereits bei einem einfachen Gang durch Luxemburg-Stadt erkennen. Die ProtagonistInnen der Jugendkulturen prägen das Stadtbild genauso, wie die Erzeugnisse und Ergebnisse ihrer jugendkulturellen Aktivität, seien dies Punker am Bahnhof, Emos im Stadtpark, Hip-Hopper am Busbahnhof, Graffitis an den Wänden, Skaterparks, Technoraves, Ska-Konzerte oder Rockabilly-Festivals. Und während sich die einen noch den Unmut vorbeigehender PassantInnen zuziehen, avancieren andere über ihr Schaffen und ihre Werke zu gefragten KünstlerInnen. So sorgte etwa das Squatting eines leerstehenden Hauses in Clausen für Aufruhr, Zünd- und Diskussionsstoff (vgl. Kurschat, 2009; Thiel, 2009). Hingegen wurden 2012 auf Initiative der Stadt Luxemburg und des luxemburgischen Graffiti-Künstlers Sumo nationale und internationale Sprayer eingeladen, das Untergeschoss des Centre Aldringen in der Stadtmitte, bis zum Abrisses des Gebäudes, über metergroße 'Pieces'¹ in eine Graffiti-Ausstellung umzuwandeln². Sowohl solche Aktionen als auch Produktionen, wie der Kinofilm *Hamilius* (Tshinza, 2010) oder die Ausstellung 'Born to be wild' des städtischen Museums im Jahr 2010, brachten einem breiten Publikum Jugendkulturen in Luxemburg in den letzten Jahren näher.

Wozu aber eine wissenschaftliche Arbeit zum Thema der Jugendkulturen in Luxemburg? Trotz aller Sichtbarkeit und Aktivität wurde und wird den Jugendkulturen sowohl von Seiten der Politik als auch der Forschung bisweilen wenig Aufmerksamkeit geschenkt (vgl. Zeimet, 2011a). In der luxemburgischen Jugendforschung, den Jugendstudien und Forschungsberichten (vgl. Boultsen, Heinen, & Willems, 2007; Willems et al., 2010) stellten Jugendkulturen bislang kein eignes Forschungsthema dar. So fanden jugendkulturelle Zusammenschlüsse in den Studien zwar Erwähnung, sie waren jedoch nie selbst Gegenstand der Forschung. In der Regel schenkte man Jugendkulturen und jugendkulturell aktiven Jugendlichen nur marginal Beachtung. Sie fanden vornehmlich Berücksichtigung und Erwähnung in Zusammenhang mit Freizeitaktivitäten von Jugendlichen (vgl. Boultsen et al., 2007; Willems et al., 2010) oder etwa (delinquenten) Jugendgangs (vgl. Berg, Milmeister, & Schoos, 2005).

Luxemburg ist geprägt durch seine ethnische, kulturelle und linguistische Vielfalt. Ist sie auch Bestandteil des Alltagslebens, lassen sich dennoch in vielen Bereichen Tendenzen einer ethnisch-kulturellen Segmentierung beziehungsweise einer Co-Existenz identifizieren und nachzeichnen, so zum Beispiel im Bereich des Wohnens, der Bildung, der Arbeit und der Freizeitgestaltung (vgl. Willems et al., 2010; Zeimet, 2011a). Luxemburgische Jugendstudien zeigten, dass die Wahl der Freizeitbeschäftigungen der Jugendlichen sehr wahrscheinlich mit diesen Segmentierungstendenzen einhergeht.

¹ Bei Graffitis wird unterschieden zwischen 'tags', eine Art 'Unterschrift' eines Writers, 'writing', dem Schreiben von Buchstaben und/ oder Wörtern im Blockbuster Style, Bubble Style oder Wild Style, 'throw-ups', zwei bis drei Buchstaben im Bubble Style und 'pieces', detailreichen Werken mit Bildelementen (vgl. Zeimet, 2010b).

² Vgl. www.aldringen.lu

So lassen sich tendenziell drei Strömungen in der Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen aufzeigen:

- Traditionelle, formelle, öffentlich geförderte Jugendvereinigungen, zum Beispiel Jugend-Clubs, Wohlfahrtsverbände, christliche Organisationen, Sportvereine, musikalische und künstlerische Aktivitäten: Sie liegen insbesondere bei luxemburgischen Jugendlichen (nach wie vor) hoch im Kurs. Es ist nicht unüblich, dass Jugendliche gleichzeitig in mehreren Organisationen oder Vereinen aktiv sind. Die Teilnahme ist nicht selten finanziell aufwändig und der Einstieg unterliegt nicht selten einer 'Vererbungspraxis'. Auch sind viele der Organisationen durch die luxemburgische Kultur und Sprache geprägt.
- Cliques und Freundesnetzwerke sowie Strukturen der offenen Jugendarbeit, zum Beispiel die landesweiten Jugendhäuser: Diese Strukturen bilden oftmals für ausländische Jugendliche eine wichtige Form und Alternative der Freizeitbeschäftigung. Diese Jugendlichen greifen eher weniger auf die traditionellen formellen Strukturen zurück, was zum Teil auf die finanziellen, kulturellen und linguistischen Hürden zurückzuführen sein kann.
- Geschlossene formelle und informelle Netzwerke: Gemeint sind hiermit Freizeitstrukturen von Kindern und Jugendlichen von EU-FunktionärInnen und von ausländischen Angestellten in hohen Positionen, wie zum Beispiel dem Bankensektor: Durch den Besuch von internationalen Schulen kommt selten ein Kontakt mit anderen Jugendlichen zustande. Dies wirkt sich auch auf die Freizeitgestaltung aus. Diese Jugendlichen bewegen sich meist in eignen gegründeten formellen Organisationen oder geschlossenen informellen Strukturen und Vereinen, mitunter auch aufgrund kultureller und linguistischer Hürden.

(vgl. Zeimet, 2011a)

Wo aber reihen sich in dieser Kategorisierung die existierenden Jugendkulturen ein? Aus den Publikationen der Jugendforschung geht hervor, dass Jugendliche in Luxemburg, ungeachtet ihrer Ethnie, nebst allen formellen und semi-formellen Freizeitangeboten einen Großteil ihrer Freizeit in informellen Zusammenschlüssen, etwa in Cliques, verbringen. Auch Jugendkulturen gelten als eine Art des informellen Zusammenschlusses (vgl. Boulton et al., 2007; Zeimet, 2011a). In den Publikationen zur Situation und Lebenslagen der Jugendlichen fand jedoch keine eingehende Auseinandersetzung mit Jugendkulturen als soziale (Freizeit-)Gebilde statt. Jugendkulturelle Aktivität wurde zumeist lediglich im Zusammenhang mit der Freizeitgestaltung der Jugendlichen und Jugendcliques skizziert (vgl. Boulton et al., 2007; Willems et al., 2010).

An diesem Punkt setzt die vorliegende Dissertation an: die bestehende, dünne Datenlage zu Jugendkulturen in Luxemburg ausbauen und die Jugendforschung in Luxemburg um ein wichtiges Element und Forschungsfeld ergänzen. Der bearbeitete Themenkomplex und die Ergebnisse des Forschungsprojekts bilden somit einen ersten gezielten Beitrag zur Theoriebildung über Jugendkulturen und ihre Szenen in Luxemburg. Es gilt die bestehenden 'isolierten' Informationen und Daten sowohl aus der Forschung als auch aus der institutionalisierten und freien Jugendarbeit zu bündeln, miteinander in Bezug zu setzen und durch praktische Erfahrungswerte von jugendkulturellen ExpertInnen zu ergänzen. Damit wird die Forschung auf den

aktuellen Stand gebracht, dessen Relevanz sich dann in zukünftigen praktischen, pädagogischen, gesellschaftlichen, politischen und juristischen Sichtweisen und Entscheidungen niederschlagen kann.

Die Konzeptualisierung der vorliegenden Studie stellte eine besondere Herausforderung dar: Wie konnte und wie sollte sich auf Forschungsebene dem Thema der Jugendkulturen und Szenen, als Forschungsgegenstand, am besten genähert werden? In der internationalen Literatur finden sich sowohl allgemein angelegte als auch spezifischere Beschreibungen über Strukturen, Relationen und Bezüge von Jugendkulturen und jugendkulturellen Zusammenschlüssen (vgl. exemplarisch Bennett & Kahn-Harris, 2004; Boucher & Vulbeau, 2003; Ferchhoff, 2007; Hodkinson & Deicke, 2009; Williams, 2007). So lassen sich aus der nationalen und internationalen Literatur durchaus erste Vermutungen über die jugendkulturelle Situation in Luxemburg ableiten. Inwiefern die Ergebnisse der Situation in Luxemburg entsprechen, soll die vorliegende Arbeit unter anderem in ersten Zügen aufzeigen.

1.1 Zentrale Forschungsfragen

Das Forschungsvorhaben verfolgte zwei zentrale Fragestellungen. Zunächst wurde nach der Struktur der untersuchten Jugendkulturen gefragt, das heißt, wie sie aufgebaut sind, wie sie sich zusammensetzen, was sie ausmacht. Das Wissen um die Struktur wird als ein wesentlicher und wichtiger Ausgangspunkt erachtet, um Jugendkulturen und ihre Praxis verstehen zu lernen und nachvollziehen zu können. Erst wenn nachvollziehbar wird, wie sie sich konzipieren, wie sie funktionieren, kann thematisch weiter in die Tiefe gegangen werden. Denn die erkannten Rahmenbedingungen machen erst deutlich, an welchen Punkten ein thematischer Tiefgang angebracht und sinnvoll erscheint.

Weiterhin galt das Interesse dem Engagement, das besonders aktive Mitglieder der Jugendkulturen an den Tag legen, und den Motiven, die diesem Engagement zugrunde liegen. Denn offensichtlich leisten einige wenige Mitglieder sehr viel. Sie investieren Zeit und Energie, damit die aufgezeigten Strukturen funktionieren (können) und in Folge die Jugendkultur überhaupt erst existiert. Dieses Engagement kann folglich als eine Grundvoraussetzung für die Existenz der Jugendkulturen gesehen werden. Was aber veranlasst diese Mitglieder dazu, Zeit, Energie und Arbeit in die Szene zu investieren?

Die Feldforschung wurde als ein qualitatives Vorhaben konzipiert, das sich in drei Erhebungsphasen gliederte, die aufeinander aufbauten und jeweils methodisch trianguliert waren. Das methodische Design stand dabei nicht zu Beginn der Studie fest, sondern die Entscheidungen erfolgten schrittweise im Forschungsprozess und richteten sich nach den vorgefundenen Gegebenheiten, den Erfahrungen im Feld und den ersten vorläufigen Ergebnissen aus dem parallel stattfindenden Auswertungsprozess. Ausgehend von der wissenschaftlichen Datenlage zu dem Themenbereich der Jugendkulturen in Luxemburg, erschien es sinnvoll und angebracht, sich zuerst ein Bild von der bestehenden Situation und der Vielfalt der Jugendkulturen zu erstellen. Auf der Basis eines ersten Gespürs für die bestehende Situation ließe sich dann, so die Annahme, eine gezielt(er)e Forschungsfrage

herausarbeiten und formulieren. Ausgehend von diesen Vorüberlegungen wurde das Forschungsvorhaben über eine Pilotstudie eingeleitet. Diese diente dazu, die Bandbreite der vorzufindenden Jugendkulturen in Luxemburg zu erfassen und erste Informationen über die mögliche Ausbreitung der Jugendkulturen einzufangen. Die Pilotphase bildete die *Erhebungsphase I* des Forschungsprozesses.

Im Verlauf der Auswertung der Pilotstudie und der Auseinandersetzung mit der wissenschaftlichen Literatur zu Jugendkulturen, Jugend(sub)kulturen, Szenen, Trendphänomenen, (Lebens-)Stilen und ähnlichen Konzepten, erwies sich das Szene-Konzept nach Hitzler und Niederbacher (2010b) als geeignetes (Vor-)Verständnis für das Forschungsvorhaben. Den Autoren zufolge ist eine Szene "ein thematisch fokussiertes Netzwerk von Personen, die bestimmte materiale und mentale Formen der kollektiven Selbst-Stilisierung teilen, die um diese Teilhabe wissen, und die diese Gemeinsamkeiten an typischen Orten und zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren, modifizieren oder transformieren" (Hitzler & Niederbacher, 2010a, p. 95).

Die Definition und das Konzept der Szene dienten als Grundverständnis für den weiteren Forschungsverlauf. Hieraus leitete sich die (Vor-)Formulierung der *ersten Forschungsfrage* ab:

Welche Struktur weisen (die ausgewählten) Jugendkulturen in Luxemburg auf?

Damit einher gingen Fragen, die den Forschungsprozess und die Erhebungen begleiteten:

- Welche zum Beispiel strukturellen, organisatorischen, sozio-strukturellen, thematischen Merkmale weisen sie auf?
- Lassen sich strukturelle Muster für die ausgewählten Jugendkulturen erkennen?
- Eignet sich das Szene-Modell nach Hitzler und Niederbacher (2010) zur Rekonstruktion luxemburgischer Jugendkulturen?³
- Weisen Jugendkulturen in Luxemburg Besonderheiten auf?

Die Forschungsfrage wurde in Anbetracht der gewählten theoretischen und methodischen Vorgehensweise für die Feldforschung möglichst offen gehalten und nicht präziser formuliert, um auch dem Untersuchungsgegenstand möglichst 'offen' begegnen zu können. Diese Forschungsfrage gleichberechtigt an alle aus der Pilotstudie ermittelten Jugendkulturen zu richten, erschien im Rahmen der Dissertation als nicht umsetzbar. Den Fokus hingegen auf eine einzelne Jugendkultur zu richten, wäre der Bandbreite und der Unterschiedlichkeit der ermittelten Jugendkulturen hingegen nicht gerecht geworden. Die Weiterführung der Forschung unter Anwendung des Ansatzes der qualitativen Heuristik nach Kleinig (1982) sollte sich als ein geeigneter Weg aus dem Dilemma erweisen: Über eine maximale

³ Zwar legten sowohl die bereits vorliegenden Erkenntnisse aus den Jugendstudien als auch die ersten Ergebnisse aus der Pilotstudie die Vermutung nahe, dass das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher (2010b) zur Erklärung und Darstellung der Jugendkulturen in Luxemburg dienlich sein könnte. Dennoch war dies zu Beginn der Forschung nicht gesichert. Darüber hinaus stellte sich auch die Frage danach, ob das Modell im Falle einer Anwendung eins zu eins übernommen werden konnte oder sich aber zum Beispiel nur spezifische Elemente für die Szenen in Luxemburg nachweisen ließen. Denn Szenen sind durchaus komplexe, sich schnell wandelnde Gebilde und so vielfältig wie ihre TeilnehmerInnen.

strukturelle Variation der Jugendkulturen wurde eine kleine Anzahl höchst unterschiedlicher Jugendkulturen erforscht und auf Gemeinsamkeiten hin analysiert. Der Theorie zufolge ermöglicht diese Herangehensweise die Generierung theoretischer Annahmen und Prognosen für jede weitere zukünftig untersuchte Jugendkultur (in Luxemburg). Die qualitative Heuristik wurde die Grundlage beziehungsweise das Leitmotiv für den weiteren Forschungsverlauf, sowohl für die Datenerhebung als auch für die Datenauswertung. Aus den Ergebnissen der Pilotstudie wurden unter Verwendung des Prinzips der maximalen strukturellen Variation die Auswahl der zu erforschenden Jugendkulturen getroffen: LAN-Gaming, Techno und Parkour.

Die Erhebungsphase II setzte sich aus teilstrukturierten Interviews, teilnehmenden Beobachtungssequenzen und der Analyse von Selbstzeugnissen der Jugendkulturen zusammen. Erste Daten wurden zur Struktur der jeweiligen Jugendkulturen erhoben, parallel dazu ausgewertet und einer ersten Analyse unterzogen. Dabei wurde deutlich, dass sich das ausgewählte Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher (2010b) durchaus auf die untersuchten Jugendkulturen anwenden ließ. Es ließ sich zudem erkennen, dass einige wenige Mitglieder der Szenen sich sehr aktiv dafür einsetzten und ein zeit- und arbeitsintensives Engagement an den Tag legten und sich durch die Höhen und Tiefen, die die jeweilige Szene durchlebte, in ihrem Einsatz nicht beirren ließen.

Über die ersten Ergebnisse zu Struktur der Jugendkulturen und die ersten Einsichten in das Engagement der Mitglieder, stellte sich die Frage, was die Struktur zusammenhält und in welchem Zusammenhang Struktur und Engagement gegebenenfalls stehen. Denn wie andere freiwillige Zusammenschlüsse, sind auch Szenen auf das aktive Engagement ihrer TeilnehmerInnen angewiesen. Szenekultur und Szenegeschehen verdichten sich laut Hitzler und Niederbacher (2010b) im Szenekern, der Szene-Elite. Hier bewegen sich SzenegängerInnen, sogenannte *Szenemacher*, die maßgeblich in die Szene-Elite eingebunden sind und ohne die eine funktionierende Szene quasi undenkbar ist. Denn Szenen sind abhängig von den Menschen, die bereit sind, sich im Alltag zu engagieren, um das Überleben ihrer Szene zu sichern (vgl. Williams, 2006). Was aber genau leisten diese SzenegängerInnen in Gegensatz zu den anderen? Was motiviert sie gegenüber anderen, sich intensiv(er) in der Szene zu engagieren? Warum tun sie das, was sie tun?

Aus diesen Überlegungen ging die zweite Forschungsfrage hervor:

Wie stellt sich das Engagement der Mitglieder der Szene-Elite dar und welche Motive liegen diesem Engagement zugrunde?

Die Frage ließ sich in einige weitere Unterpunkte operationalisieren:

- Welche Inhalte und Aufgaben lassen sich für das freiwillige Engagement der Mitglieder der Szene-Elite identifizieren? In welchem Rahmen und in welchen Handlungsbereichen engagieren sich diese Szenemitglieder?
- Warum engagieren sie sich in der Szene? Welche Motive liegen ihrem Engagement zugrunde?
- (Wie) Haben sich ihre Motive im Verlauf ihrer Szenetätigkeit verändert?

In der Erhebungsphase III wurden die Daten mittels ero-epischer Gespräche mit Mitgliedern der Szene-Eliten aus den drei Jugendkulturen, teilnehmender Beobachtungssequenzen sowie diverser Selbstzeugnisse der Gesprächspartner und der Szenen erhoben. Nachgezeichnet werden sollten das Was, Wie und Warum, Wann und Wo, das heißt die Ziele, Gründe und Ursachen für das Engagement der Gesprächspartner. Dabei wurde in Anlehnung an das Szenekonzept davon ausgegangen, dass sich das Engagement und der Einsatz der Szenemacher von jenen der regulären 'konsumierenden' SzenegängerInnen maßgeblich unterscheiden. Dies legte zudem nahe, dass dem Engagement der Szenemacher auch andere Motive zu Grunde liegen. Darüber hinaus erfolgte eine Weiterführung der Datenerhebung zur Struktur der Szenen, die der Ergänzung und Vertiefung der Ergebnisse aus der Erhebungsphase II diene.

Die Daten aus den Interviews und den Gesprächen wurden einer computergestützten Datenanalyse unterzogen. Die Vorgehensweise sowie die Kategorienbildung und Kategorienzuweisung der Daten zur Struktur, dem Engagement und den Motiven unterlagen zudem mehreren Validierungsmomenten zu unterschiedlichen Zeitpunkten des Auswertungsprozesses. Der parallel zur Erhebung stattfindende Auswertungsprozess erlaubte die sukzessive Einspeisung der Daten und ermöglichte auf diese Weise eine kontinuierliche Überprüfung der bereits codierten Aussagen. Die Interpretation der Daten und die Darstellung der Ergebnisse erfolgten entlang der Kategorien der Datenauswertung. Hierbei handelte es sich sowohl um übertragene Kategorien aus anderen Studien als auch um aus den Daten gewonnene Kategorien.

1.2 Kapitelübersicht

Die vorliegende Arbeit ist in drei zentrale Blöcke aufgeteilt, den theoretischen Rahmen (Kapitel 2, 3, 4 und 5), die der Feldforschung zugrundeliegenden Methoden und Methodik (Kapitel 6 und 7) sowie die Ergebnisse der Studie (Kapitel 8, 9, 10, 11 und 12).

Kapitel 2 gibt zunächst einen historischen Überblick über *Jugend und Jugendkultur(en)* und wie sie im Verlaufe der Zeit in Beziehung zu einander gesehen wurden. Hier zeigt sich bereits, dass die Verwendung diverser Bezeichnungen im Rahmen der Jugendkulturforschung, zum Beispiel Subkultur, Jugendkultur, Jugendkulturen, Jugendscenes oftmals synonym verwendet wurden und werden, was nicht selten zu Konfusionen in der Verständigung führt. Aus diesem Grund wird in diesem Kapitel zunächst der Begriff der Jugendkultur für die vorliegende Arbeit gerahmt, um im Anschluss seine Bedeutung und Relation für den Lebenslauf von Heranwachsenden *und* jungen Erwachsenen aufzuzeigen. Denn Letztere stellen nicht selten den Großteil der Mitglieder der Szene-Eliten.

Hierauf folgt in Kapitel 3 die Darstellung des *Szenekonzeptes* nach Hitzler und Niederbacher (2010b). Dazu wird der Begriff der Szene zunächst zu anderen Konzepten des freien Zusammenschlusses abgegrenzt und verdeutlicht, 'was Szene nicht ist', bevor das Konzept und das Modell der Szene vorgestellt werden. Diese theoretischen Überlegungen sind grundlegend für das Verständnis der gesamten Arbeit.

Kapitel 4 führt in das *theoretische Verständnis von Engagement* ein. Es erfolgt in Anlehnung an das Engagement-Verständnis aus der ehrenamtlichen Tätigkeit. Die Rückbindung an das Ehrenamt erklärt sich aus dem Umstand, dass keine spezifischen Erkenntnisse aus der Szeneforschung zum Engagement der Szenemitglieder ermittelt werden konnten, an die unmittelbar hätte angeknüpft werden können. In diesem Kapitel werden die operationalisierten Kernkategorien eingeführt, die zur Motiv- und Motivationsbestimmung der Gesprächspartner herangezogen wurden.

Der Block I schließt mit dem Kapitel 5 zur Aufarbeitung der *theoretischen Grundlagen von Handlungsmotiven und Motivation*, die zum Verständnis und der Erklärung der Ergebnisse dienen. Im Einzelnen handelt es sich um drei Prozesstheorien aus der psychologischen Motivationsforschung: Erwartung-mal-Wert-Modelle, die Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan (1993) sowie die Flow-Theorie nach Csikszentmihalyi (1997).

Der Block II zur Methode und Methodik der Studie gibt in Kapitel 6 zunächst Aufschluss über das grundlegende theoretische Forschungsverständnis der Arbeit: die *qualitative Heuristik* nach Kleinig (1982). Sie bildet den Rahmen für die Vorgehensweise sowohl in der Datenerhebung als auch in der Datenauswertung. Ihre theoretischen Pfeiler, die Offenheit, die maximale strukturelle Variation und die Analyse auf Gemeinsamkeiten, bilden das Grundgerüst der Studie und ziehen sich wie ein roter Faden durch den gesamten Forschungsprozess. Weiterhin werden in diesem Kapitel *die Methoden*, die in der Feldforschung zum Einsatz kamen, theoretisch aufgearbeitet.

Welche Methoden, warum und wann zum Einsatz kamen, verdeutlicht Kapitel 7. Anhand einer chronologischen *Aufarbeitung des Forschungsprozesses* werden sowohl der Einsatz der Methoden und die Methodik als auch die praktische Umsetzung in der Datenerhebung und der Datenauswertung in den drei Erhebungsphasen offen gelegt. Die Herleitung der beiden zentralen Fragestellungen geht aus der Beschreibung der Vorgehensweise und des Forschungsprozesses hervor. Aufgrund der Anwendung der qualitativen Heuristik als Forschungsmethode, gingen die Erarbeitung, die Konkretisierung der Forschungsfragen und die empirische Forschung Hand in Hand.

Im abschließenden Block III werden die Ergebnisse aus den drei Erhebungsphasen zu den jeweiligen Themenschwerpunkten dargelegt. Kapitel 8 gibt den Überblick über die *Ergebnisse aus der Pilotstudie*, die zur Auswahl der untersuchten Jugendkulturen führten. Wie sich die Jugendkulturen LAN-Gaming, Techno und Parkour in Luxemburg als Szenen strukturieren, wird mittels 12 Kategorien in Kapitel 9 ausführlich beschrieben. Die *Darstellung der Szenen* lehnt sich an die 'Steckbrief'-Beschreibung bei Hitzler und Niederbacher (2010b) an. In Kapitel 10 werden die *Aufgabengebiete und Rollen* skizziert, die sich für die Mitglieder der Szene-Eliten in den einzelnen Szenen ermitteln ließen. Kapitel 11 beschreibt zunächst die Motive der Gesprächspartner, die ihren Einstieg in die Szene unterstützt haben. Es folgt die Darstellung der *Engagement-Einstiegs motive und der Engagement-Bleibemotive* der Gesprächspartner. Wie die Einstiegsmotive und die Bleibemotive in Zusammenhang stehen, welche Voraussetzungen und Faktoren damit verbunden sind

und auf die Motive einwirken, wird in dem eigens entwickelten Maynooth-Modell dargelegt und veranschaulicht.

Das abschließende Kapitel 12 gibt einen zusammenfassenden Überblick über die gesamte Studie und ihre Ergebnisse. Hieraus werden dann mögliche Prognosen für weitere zukünftig untersuchte Szenen in Luxemburg herausgearbeitet. Darüber hinaus werden einzelne Schritte, Situationen und Entscheidungen diskutiert, um die daraus resultierenden Erfahrungswerte für Folgestudien fruchtbar zu machen.

Block I: Theoretischer Rahmen

2 Jugend und Jugendkultur(en)

Jugendkultur – ein Begriff, der klar und eindeutig für sich zu stehen scheint und unmissverständlich klar macht, worum es geht. Auf die Frage, was den der Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit sei, ließ sich von Seiten des Forschers oft kurz und knapp mit "Jugendkulturen!" antworten. Es schien, dem Gegenüber war meistens sofort klar, worum es sich handelte. In der Regel folgte die Frage: "Welche denn?" Und nicht selten wurden dann gleichzeitig Assoziationen mit bekannten Jugendkulturen, wie Punker, Skater oder Hip-Hopper hergestellt. Wie selbstverständlich wurde oft davon ausgegangen, dass es sich bei Jugendkulturen um Zusammenschlüsse von Jugendlichen handelt: Jugendliche die eigene Wege gehen, sich hier 'erfinden' und gegebenenfalls mit ihrer Jugendkultur Teile der Gesellschaft in Aufruhr versetzen können. Eine Phase, der sie irgendwann entwachsen.

Wenn von Jugendkultur(en) die Rede ist, stellt sich allerdings die Frage, wer den die betreffende Jugend ist. Schließlich weisen nicht alle Jugendliche Affinitäten zu Jugendkulturen auf. Oder etwa doch? Reicht ein Irokesen-Haarschnitt, um als Punker durchzugehen? Ist das Hören von Hip-Hop-Musik ausreichend, um als jugendkulturell-affin zu gelten? Wer gehört dazu und wer nicht? Diese Frage der Zugehörigkeit konzentriert sich aber nicht ausschließlich auf die Aktivität, sondern dehnt sich auf die Zusammensetzung der Altersgruppen aus. Das Präfix Jugend erscheint irreführend, denn offenbar bewegen sich längst nicht nur Heranwachsende in den Jugendkulturen (siehe hierzu auch Kapitel 2.3.2). Ein Blick auf spezifische jugendkulturelle Veranstaltungen zeigt, dass so manche/r 'dieser Phase' wohl doch noch nicht entwachsen ist. Wie exklusiv ist Jugend in Bezug auf Jugendkulturen? Handelt es sich hier überhaupt noch um *Jugendkulturen*? Was zu Beginn so einfach und klar schien, wirft auf einmal eine ganze Reihe Fragen auf.

Das Verständnis beziehungsweise die Theoriekonzepte und Modelle von Jugend (vgl. Hurrelmann, 2007), Jugendkultur und Szene (Hitzler & Niederbacher, 2010b), die der Arbeit zugrunde liegen, sind aus den Theoriediskussionen des 20. Jahrhunderts hervorgegangen und mit ihnen verwurzelt. Wir sprechen heute (und hier) nicht mehr von einer (einzigen) Jugendkultur. Auch beansprucht das in der Arbeit verwendete Konzept der Szene keine Alleingültigkeit für die Lebensphase Jugend. Die Konzeptualisierung und das Verständnis der Lebensphase Jugend hat sich aus den gesellschaftlichen Veränderungen heraus entwickelt und wird sich weiterentwickeln und verändern.

Es folgt zunächst ein historischer Abriss über Theoriekonzepte und Annahmen des 20ten Jahrhunderts von Jugend und Jugendkultur, die eine erklärende Grundlage bieten, warum in dieser Arbeit für die verwendeten Konzepte optiert wurde. Im Anschluss wird das Verständnis sowohl von Jugend als auch von Jugendkultur dargelegt. Sie sind für das Folgekapitel zum Szenekonzept von Bedeutung, da sie in der Gesamtsumme den Rahmen für die Auswertung und Darstellung der Daten aus der Feldforschung bilden.

2.1 Jugend(sub)kultur: Ein historischer Abriss

Jean-Jacques Rousseau gilt zweifelsohne als ein zentraler Wegbereiter der modernen Pädagogik. Bereits im 18. Jahrhundert hebt er in seinem Werk *Émile ou de l'éducation* (Rousseau, 1961) einen Kind- und Jugendstatus hervor und nimmt eine klare Abgrenzung dieser Lebensphase mit ihren Bedürfnissen von der Erwachsenenwelt vor. Kinder und Jugendliche bedürfen einer an sie angepassten Erziehung, einem Schon- und Schutzraum, der es ihnen erlaubt, ihre Persönlichkeit zu entfalten. Rousseau sprach in diesem Zusammenhang bereits von Jugend und Jugendphase. Gemeint waren allerdings, wie in seinem Werk schlechthin, vorwiegend die Sprösslinge des Adels und der Bourgeoisie (vgl. Moser, 2000). Gegen Ende des 19. Jahrhunderts etablierte sich 'Jugend' zunehmend als Konzept und eigene Lebensphase (vgl. Unterweger & Kalt, 2004). Der US-amerikanische Psychologe Stanley Hall (1904) gilt allgemein hin als 'Entdecker' und Begründer der *Adoleszenz*. Biologische Prozesse lösen das Einsetzen der Pubertät aus und markieren den Eintritt in eine psychologische und physiologische Entwicklungsphase. Es entwickelt sich das Bild einer eigenen (Jugend-)Generation, einer Lebensphase, die von Außenstehenden eher als 'Sturm-und-Drang'-Zeit angesehen wird. Der veränderte beziehungsweise neue Blick auf Jugend zieht die Etablierung von Jugendarbeit und Jugendinstitutionen nach sich (vgl. Bjurström, 2005; Unterweger & Kalt, 2004).

Durch die Einführung des Begriffs der *Jugendkultur* durch den Pädagogen Gustav Wyneken um 1900 wurde das Konzept der Jugendkultur von der biologischen Jugend losgelöst und erregte das Interesse anderer Disziplinen, wie der Soziologie, der Psychologie und auch der Pädagogik, die sich nunmehr intensiver mit dem Phänomen der Jugendkultur auseinandersetzten (vgl. Unterweger & Kalt, 2004). Jugend verkörperte für Wyneken das Lebensalter der größten Offenheit, die ethischen Werte und Haltungen betreffend: Jugend ist nicht einfach nur ein Durchgangsstadium, sondern durch die geistige Beschäftigung und die Bekräftigung ihrer Lebensgemeinschaft kommt Jugend zu sich selbst. Jugend ist das geistige Fundament, das Althergebrachtes zu verändern vermag (insbesondere die Inhalte und Formen der wilhelminischen Sozialisation und Erziehung). Wyneken setzte der Alterskultur, der bürgerlichen Lebensweise, die Jugendkultur entgegen (vgl. Baacke, 2007; Bjurström, 2005; Griesse, 2000; Moser, 2000).

In den folgenden Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts blieb in der Jugendforschung die Betrachtung der Jugend unweigerlich mit der Betrachtung des Phänomens der Jugendkultur, mal mehr, mal weniger eng verbunden. Die Theorien und Erklärungsmodelle, die im Laufe des 20. Jahrhunderts zum Verständnis und zur Erklärung der Jugend herangezogen wurden, standen in direktem Zusammenhang und in Wechselwirkung mit der Ausdifferenzierung des Jugendkulturkonzeptes. Die entwickelten Konzepte der Jugend ließen sich nunmehr vornehmlich zwei Paradigmen zuordnen. Entweder fand eine Betrachtung der Jugend unter dem Gesichtspunkt der Jugend(sub)kultur statt oder Jugend wurde unter dem Aspekt der 'Gefährdung', deviantem und/ oder risikoreichem Verhalten betrachtet (vgl. Billet, 2011).

Die Chicago School

Eine entscheidende Prägung erhielt die Jugendkulturforschung durch die Forschungen und Studien der Chicago School über die sozialen und kulturellen Territorien der Chicagoer Bevölkerung in den 1920er und 1930er Jahren (vgl. Billet, 2011). Da Jugend zu diesem Zeitpunkt bereits als eigenständige Lebensphase begriffen wurde, fiel der kulturellen Sozialisation von Jugendlichen eine besondere Beachtung zu. Hier waren es vor allem die Zusammenschlüsse Jugendlicher in Form von *Gangs* die in Zusammenhang mit (jugendlicher) Kriminalität und Devianzverhalten genauer untersucht wurden. Die intensiven ethnographischen Studien gaben Aufschluss über diese zumeist spontanen und unreflektierten Gruppierungen, die durch Hierarchien, moralische Kodizes, Symbole und Codes sowie gemeinsame Feindbilder geprägt waren, die ihr Territorium verteidigten und die ihr Leben maßgeblich gegen die dominierende Hegemonialkultur richteten. Die Ergebnisse und Erkenntnisse der Studien bildeten die Grundlage für die aufkommende soziologische Idee der *Jugendsubkultur*, wobei es keine einheitliche Definition dazu gab, was allgemein hin unter Subkultur zu verstehen war (vgl. Griesse, 2000; Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004). Man war sich insofern einig, dass Subkulturen als verhältnismäßig ausgeprägte und diskontinkte Subsysteme innerhalb eines größeren sozialen Systems und Kultur zu begreifen waren; die Subkultur als Subsystem. Dabei sahen sich die ForscherInnen selbst nicht als subkulturelle WissenschaftlerInnen und ForscherInnen. Sie waren davon überzeugt, dass Subkulturen als ein Ergebnis der zunehmenden Urbanisierung zu verstehen seien. Hieraus erklärte sich wiederum der wissenschaftliche Fokus auf die devianten Aspekte von Jugend (vgl. Williams, 2007).

Jugend wurde als eine schmerzhaftes Übergangsphase gesehen, was nicht zuletzt darauf zurückzuführen war, dass Jugend vorwiegend als soziales und psychologisches Problem und jugendliche Kriminelle als Opfer der gesellschaftlichen Umstände und Bedingungen verstanden wurden; ein Umstand der sich bis in die 1960er Jahre aufrecht erhielt (vgl. Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004). Robert K. Merton, als ein prominenter Vertreter in der Tradition der Chicago School, ging davon aus, dass die Disjunktion zwischen den gesellschaftlichen kulturellen Zielen und der Fähigkeit der Gesellschaftsmitglieder diese Ziele zu erreichen, bei den Menschen schwere psychische Belastung auslöst. Der Versuch über unkonventionelle Wege die gesellschaftlichen Ziele zu erreichen oder die gesellschaftlichen Ziele und Strategien einfach zu verwerfen, förderten seiner Ansicht nach das Entstehen von Subkulturen: Anomietheorie⁴ (vgl. Williams, 2007).

In den 1930er Jahren entwickelte George H. Mead sein Konzept des dynamischen Interaktionismus: Der Mensch ist aktiver Schöpfer und Produzent seiner Umwelt und vermag seine eigene Entwicklung kreativ zu interpretieren und zu konstruieren. Mead zufolge ist Jugend die erste Phase im Leben eines Menschen, in der er über seine eigene Persönlichkeit und die soziale Lebenswelt zu reflektieren vermag. Jugendliche gestalten ihre Umwelt, sind aktiv und reagieren auf Umweltveränderungen, indem sie ihre Einstellungen, Werte, Normen und Ziele

⁴ Anomie bezeichnet allgemein die Abwesenheit oder schwache Ausprägtheit von sozialen Normen und Regeln. Merton ging unter anderem der Frage nach, wie einige soziale Gegebenheiten bestimmte Personen in der Gesellschaft dem Druck aussetzen, abweichendes Verhalten zu zeigen (vgl. Peuckert, 2002).

diesbezüglich abändern. Die Persönlichkeitsentwicklung hängt folglich sowohl von den kulturellen Rahmenbedingungen als auch von den persönlichen Dispositionen ab. Aufbauend auf die Theorien und Konzepte Meads entwickelte sein Schüler Herbert Blumer, seine Theorie des Symbolischen Interaktionismus (vgl. Hurrelmann, 2007, siehe auch Kapitel 6.1.1).

Strukturfunktionalismus, 'skeptische Generation' und 'Sozialisation in eigener Regie'

Talcott Parsons führte Anfang der 1940er Jahre den Begriff der *youth culture*⁵ in die soziologische Diskussion (Strukturfunktionalismus) ein. Gemeint ist damit eine Lebensform beziehungsweise eine Lebensphase mit spezifischen Mustern und Verhaltensweisen (vgl. Griesse, 2000). Dies sollte eine stärkere Trennung zwischen der Phase Jugend und der sie umgebenden Phasen Kindheit und Erwachsenenalter markieren (vgl. Andresen, 2005): Die Jugendkultur steht in Form einer Teilkultur der Erwachsenenkultur gegenüber und bietet dem zu Folge Potential zu einem möglichen Generationenkonflikt (vgl. Griesse, 2000). Die Jugendkultur bietet den Jugendlichen den notwendigen Raum, um sich von den Werten und Vorstellungen der eigenen Familie lösen zu können und sich in den gesellschaftlichen Rollenerwartungen auszuprobieren (vgl. Thole, 2002). Dies passiert in altershomogenen Gruppen, den *peer groups*. Sie ergänzen die klassischen Sozialisationsinstanzen und nehmen, laut Shmuel Eisenstadt, die Vermittlerrolle zwischen Familie (der primäre Sozialisationsbereich) und Gesellschaft (der sekundäre Sozialisationsbereich) ein (vgl. Andresen, 2005; Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004). Diese Teilkultur beziehungsweise Jugendkultur erstreckt sich vorwiegend auf den Freizeitbereich und die Freizeitgestaltung der Jugendlichen (vgl. Moser, 2000). Diese Subkulturen stellen kohärente und strukturelle Systeme dar, die eine eigene Welt innerhalb des Gesamtsystems darstellen. Durch ihre strukturellen und funktionalen Eigenheiten unterscheiden sich ihre Mitglieder bis zu einem gewissen Grad vom Rest der Gesellschaft. Die Subkultur ist Teil der Entwicklungsphase, die Jugendliche durchleben und der sie wieder entwachsen (vgl. Baacke, 2007).

Die Jugend(Kultur)Konzepte der 1950er und der frühen 1960er Jahre waren geprägt durch ihre Betrachtung im Zusammenhang mit der modernen Gesellschaft. Helmut Schelsky (1957) fokussierte die Chancen und Risiken der Jugendlichen in der Industriegesellschaft. Jugend wurde gesehen als ein Lebensabschnitt des *Nicht mehr* und des *Noch nicht*. Sie stellte eine Übergangsphase dar, in der Jugendliche sich aus der Primärgruppe (der Familie) ablösen und in die anonyme funktional strukturierte Sekundärgruppe (die Gesellschaft) wechseln. Die Jugendphase steht folglich inmitten der gesellschaftlich bedingten Strukturkonflikte. Dieser Zustand löst bei den Jugendlichen Verhaltensunsicherheit aus. Schelsky ging zudem davon aus, dass die Ausdifferenzierung der Industriegesellschaften eine Aufhebung der Alters- und Schichtunterschiede sowie der Jugend als eigenständige Phase zur Folge hat (vgl. Andresen, 2005; Hurrelmann, 2007).

⁵ An den Studien die zu den Annahmen und den Erkenntnissen führten, wird allgemein bemängelt, dass die Überlegungen sich ausschließlich auf weiße mittelständisch- bürgerliche Jugendliche und ihre Freizeit beziehen und folglich nicht repräsentativ für die Gesamtbevölkerung sind. Abweichende Jugendkulturen werden zudem lediglich pathologisiert (vgl. Baacke, 2007; Unterweger & Kalt, 2004).

Durchaus weniger pessimistisch fällt Friedrich H. Tenbrucks (1962) Konzept der Jugendphase aus: Jugend ist eine eigenständige Lebens- und Sozialisationsphase, ein eigenständiger gesellschaftlicher Handlungsbereich, mit einer unabhängigen Jugendkultur. Jugendliche werden über eine Zeit hinweg aus der Gesellschaft freigesetzt (Moratorium) und auf die Erwachsenenrolle vorbereitet (vgl. Andresen, 2005; Moser, 2000). Die Jugendphase gilt als eine Art Einführung in die Kultur. Tenbruck verstand Jugend als ein Phänomen der Industriegesellschaften, was er mit der Ausdifferenzierung der Lebenssituationen, der verlängerten Ausbildungszeiten und der Vielfalt der sozialen Rollen mit ihren strukturellen Gegensätzen begründete. Grundlegend für seine Theorie war die Annahme, dass sich eine eigenständige Jugendkultur herausbildet, in der Jugendliche ihre eigenen Werte und Handlungsmuster entwickeln können, sozusagen einer "Sozialisation in eigener Regie" (Hurrelmann, 2007, p. 51). Darüber hinaus stellte Tenbruck fest, dass der Erwachsene sich zunehmend an der Generation der Jugendlichen orientiert und annähert. Jugendliche werden quasi zum Vorbild für Erwachsene. Jugendlichkeit wird zu einem Verhaltenstypus, der sich sichtlich über die Gesellschaft ausbreitet und sie beeinflusst. Er sprach in diesem Zusammenhang von der Puerilisierung der Gesellschaft (vgl. Hornstein, 1997; Moser, 2000).

Cultural Studies: Subkultur als Reaktion auf die Hegemonialkultur

In den folgenden zwei Jahrzehnten wirkten sich die Studien und Publikationen des *Center of Contemporary Cultural Studies* (CCCS) in Birmingham maßgeblich und nachhaltig auf die Jugend(Kultur)forschung aus. Die ForscherInnen des Centers waren im Gegensatz zu den bisherigen Wegbereitern keine PsychologInnen und PädagogInnen, sondern Sozial- und HumanwissenschaftlerInnen, was auch ihren veränderten Blick auf Jugend und den damit einhergehenden Paradigmenwechsel zu erklären vermag. Er war geprägt durch ihre neo-marxistische Einstellung, die auf das Wechselspiel zwischen Klasse und Macht fokussierte. Sie brachen mit der Tradition der Chicago School und ihren AnhängerInnen und dem Devianzaspekt und der Annahme bei Jugend handle es sich um eine homogene Gruppe mit einer eigenständigen Kultur (vgl. Billet, 2011; Williams, 2007).

Forscher, wie Paul Willis, Stuart Hall und Dick Hebdige, versuchten die Entstehung von Jugendkulturen im Kontext der klassenspezifischen Herrschaftsstrukturen in Großbritannien nach dem Zweiten Weltkrieg zu erklären (vgl. Thole, 2002). Dabei ging es ihnen weniger darum, allgemeine Aussagen über Jugendkulturen zu treffen, als vielmehr die Situation vor Ort nachvollziehen zu können (vgl. Williams, 2007). Kultur einer Gruppe oder Klasse wurde als anthropologische Kategorie verstanden und "(...) umfasst die besondere und distinkte Lebensweise dieser Gruppe oder Klasse, die Bedeutungen, Werte und Ideen, wie sie in den Institutionen, in den gesellschaftlichen Beziehungen, in Glaubenssystemen, in Sitten und Bräuchen, im Gebrauch der Objekte und im materiellen Leben verkörpert sind. Kultur ist die besondere Gestalt, in der dieses Material und diese gesellschaftliche Organisation des Lebens Ausdruck findet. (...) Kultur ist die Art, wie die sozialen Beziehungen einer Gruppe strukturiert und geformt sind; aber sie ist auch die Art, wie diese Formen erfahren, verstanden und interpretiert werden" (Clarke, Hall, Jefferson, & Roberts, 1981, p. 41). Eine Jugendsubkultur wird somit zu einer Art gegnerischen Kraft, die der dominanten Hegemonialkultur gegenübersteht. In den subkulturellen Stilen

spiegeln sich die Problemlagen der Stammeskultur (gemeint ist hier die Arbeiterklasse) in der Auseinandersetzung mit der Hegemonialkultur wider. Was Jugendliche in ihrer Stammeskultur als Probleme und Widersprüche erleben, bringen sie über ihren subkulturellen Stil und *Bricolage*⁶ zum Ausdruck und versuchen es für sich zu lösen. Sie verweigern sich sichtlich (durch Kleidung, Sprache, Symbole) der dominanten Kultur und vollziehen einen Rückzug auf die eigene Stammeskultur. Die jugendkulturellen Stile mit ihren Bedeutungen, Symbolen und Objekten entstehen nicht aus dem Nichts. Vielmehr wird Gegebenes und Bekanntes transformiert und ihm eine neue Bedeutung zugeführt (vgl. Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004). Als Beispiel:

Die Skinheadkultur entsteht demzufolge aus der Unzufriedenheit und Perspektivlosigkeit jugendlicher Männer aus der Arbeiterklasse. Sie erleben sich als Benachteiligte und Verlierer, die diesem Schicksal nur schwer entrinnen können. Anstatt dies als Nachteil zu erleben, stellen sie eben ihre Zugehörigkeit zur Arbeiterklasse offensichtlich in den Vordergrund. Ehemalige Arbeiterkleidung wird stilistisch umfunktioniert, der kurze Haarschnitt übernommen und traditionelle Werte, zum Beispiel Zusammenhalt, in der Gruppe gefördert. Hierbei handelt es sich um die Skinheadkultur in ihrer Ursprungsform und nicht um die Ausdifferenzierungen der Skinkultur, die heute aktuell sind. Wobei sich Stilelemente durchaus auf die Ursprungskultur zurückverfolgen lassen.

Jugendkulturen beziehungsweise jugendkulturelle Stile werden maßgeblich durch die soziale Lage und das Bildungsniveau der Jugendlichen bestimmt und beeinflusst und zeigen die sozialen Ungleichheiten in der Gesellschaft deutlich auf (vgl. Thole, 2002). Die Zeit oder Phase in der sich Jugendliche in den Jugendkulturen bewegen entspricht zudem der Zeit, in der sie nahezu alle wichtigen Entscheidungen für ihr künftiges Leben treffen müssen, insbesondere in Bezug auf ihre Ausbildung und Qualifikation. Die Zugehörigkeit zur Jugendkultur wirkt sich in der Folge auf die Entscheidungen der Jugendlichen aus und führt so die Reproduktion der sozialen Herkunft herbei (vgl. Baacke, 2007).

Die Erweiterung der wissenschaftlichen Diskussion und die neuen Sichtweisen und Erkenntnisse, die durch das CCCS angeregt wurden, blieben aber nicht ohne Kritik. So wird ihnen vorgeworfen insgesamt ein romantisches Bild der Arbeiterklasse zu entwerfen und sich hier besonders für auffallende und eindrucksvolle Jugendstile und Jugendkulturen zu interessieren. Nahezu völlig außer Acht gelassen wurden Jugendliche, die beispielsweise nie Mitglied einer Jugendkultur waren, Jugendliche, die versuchten über andere nicht-institutionalisierte Wege an der Gesellschaft teilzunehmen und zu bestehen. Der Fokus war insgesamt vorwiegend auf junge weiße Männer der Arbeiterklasse ausgelegt, die Teilnahme und Stellung von Frauen oder Jugendlichen mit einem anderen ethnischen Hintergrund wurden kaum beachtet (vgl. Billet, 2011; Williams, 2007). Besonders problematisch erwies sich darüber hinaus der Transfer des Ansatzes auf kontinentale Verhältnisse. Die gesellschaftlichen Strukturen deckten sich nur schwer mit den Schicht- und Klassenstrukturen in Großbritannien (vgl. Thole, 2002). So fanden Jugendkulturen und Jugendstile ihren Weg in andere Gesellschaftssysteme, ohne die gleichen Voraussetzungen zu bieten

⁶ Claude Lévi-Strauss prägte den Begriff der *bricolage*. Objekte die innerhalb eines Gesamtsystems eine bestimmte Bedeutung und Verwendung haben, werden neu geordnet und in einen neuen Zusammenhang gebracht (vgl. Moser, 2000). Ein klassisches Beispiel für eine *Bricolage* ist die Sicherheitsnadel. Sie dient dazu lose Stoffelemente miteinander zu verbinden. Punkter haben sie zweckentfremdet und zum Schmuckstück umdefiniert.

und nicht exklusiv von Jugendlichen aus der 'Arbeiterklasse' übernommen und angepasst zu werden.

Über Subkultur(en) zu Jugendkulturen

Die gesellschaftlichen und ökonomischen Umbrüche und Veränderungen der Folgejahrzehnte, gepaart mit der Bildungsexpansion, die zunehmende politische und bürgerrechtliche Aktivität (Frauenbewegung, Studentenrevolten, Friedens- und Alternativbewegungen) und nicht zuletzt die steigende Ausdifferenzierung von Jugendkulturen und Stilen hatten eine intensive Auseinandersetzung mit Jugend und Jugendkultur zur Folge. Die Ansätze und Erklärungsmodelle 'sproßen förmlich aus dem Boden' (vgl. Thole, 2002). Die folgende Darstellung konzentriert sich infolgedessen auf einige wenige Modelle, die in dieser Zeit entstanden. Rolf Schwendter (1993) sah das Potential von Subkulturen in der Möglichkeit, die Gesellschaft zu beeinflussen und zu verändern. Die Gesellschaft verstand er dabei als Pyramide, an deren Spitze das Establishment steht, getragen von der kompakten Majorität. An den Seiten der Pyramide befinden sich die Subkulturen. Die Subkulturen unterteilt er in *progressive Subkulturen*, solche, die den Zustand der Gesellschaft verändern wollen und in *regressive Subkulturen*, solche, die die Herstellung alter Werte und Normen propagieren. Schwendter versuchte die Einwirkungen der Subkulturen auf die Gesellschaftspyramide zu systematisieren und arbeitete hierfür sieben verschiedene Wege und Möglichkeiten heraus. In den meisten Fällen gehen die Subkulturen, Schwendter zufolge, in der kompakten Majorität oder dem Establishment auf. Hieraus leitete er Ideen zur jugendkulturellen Praxis in Bezug auf ihre Selbstorganisation, ihre Institutionalisierung und Handlungsprinzipien ab. Das Modell bleibt jedoch einseitig, da sein Hauptaugenmerk auf politisch engagierten und gesellschaftskritischen Subkulturen liegt (vgl. Baacke, 2007).

In Anlehnung an das ökosystemische Modell von Urie Bronfenbrenner⁷ beschrieb Baacke (2007) die jugendlichen Lebenswelten, aus denen sich ein Raum-Problem für die Jugendkulturen ergibt. Erst hieraus lassen sich dann die Handlungs- und Erfahrungszusammenhänge der Jugendkulturen nachvollziehen. Baacke entwickelte hierzu zunächst ein vierstufiges sozialökologisches Zonenmodell. Mit wachsendem Alter erschließen sich Jugendliche schrittweise die einzelnen Zonen und bauen das eigene Rollen- und Verhaltensrepertoire aus. Die Familie bildet das (1) *ökologische Zentrum*. Kennzeichnend für diese Zone sind die emotionalen Bindungen und die direkte Kommunikation. Im (2) *ökologischen Nahraum* (zum Beispiel Nachbarschaft, Stadtteil, Park) werden die ersten Außenbeziehungen aufgenommen. (3) Die *ökologischen Ausschnitte* sind funktionsbestimmt und werden nur zu bestimmten Zwecken und Zeiten betreten. In diesen Einrichtungen kommen feste Rollenmuster zum Tragen (zum Beispiel Schule, Kirche, Kaufhaus, Schwimmhalle). Die letzte Zone bildet die *ökologische Peripherie*. In ihr finden nur gelegentliche Kontakte mitunter zu bestimmten Anlässen statt, zum Beispiel Ferien an der See oder fern gelegene Freizeitangebote mit gelegentlicher Teilnahme (vgl. Baacke, 2007; Hurrelmann, 2007). Da die Zonen als räumliche Aggregate bereits systemfunktional besetzt sind, benötigen Jugendliche andere Räume. Diese finden sie in ihren Szenen. Den

⁷ Bronfenbrenner teilt die soziale und räumliche Welt der Jugendlichen in konzentrische Kreise um das Zentrum Familie ein. Jugendliche gelten als Subjekte und soziale Konstrukteure (vgl. Thole, 2002).

Jugendlichen stehen dabei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, sich die notwendigen Räume zu erobern und anzueignen: die Eingliederung in das vorhandene Zonen-Angebot, zum Beispiel Jugendtreffs, die Aneignung von Räumen, zum Beispiel Kneipen oder besetzte Häuser, die Teil-Aneignung von Räumen, zum Beispiel Hallen oder auch die Umdefinierung von Räumen, wie etwa dem Bahnhof, oder dem Kaufhausvorplatz (vgl. Baacke, 2007).

Individualisierung, Kapital und Milieu

Eine entscheidende Wende erfuhren Gesellschaftstheorien und dem zur Folge auch die Jugend(kultur)forschung durch Ulrich Becks (1986) Individualisierungsthese. Die bestehenden geschlechterbezogenen Zuweisungen wurden nunmehr in Frage gestellt, klassenspezifische Sozialmilieus aufgelöst und traditionsbezogene Bindungen und Stabilität entfielen: Der Lebenslauf wird zu einer individuellen biographischen Bricolage (vgl. Thole, 2002). Nicht Schicht, Familie oder Milieu sind die bestimmenden Bezugsgrößen, sondern jede/r Einzelne sucht sich ganz eigene Lebenszusammenhänge und strebt nach Unabhängigkeit und Selbstbestimmung (vgl. Unterweger & Kalt, 2004). Jede/r nimmt das eigene Leben selbst in die Hand und trifft eigene Entscheidungen anhand einer Ansammlung von Möglichkeiten. Die Risiken der modernen Gesellschaft verlangen nach einer individuellen Bewältigung (vgl. Moser, 2000). So müssen auch Jugendliche lernen sich als 'Planungsbüro' für den eigenen Lebenslauf zu begreifen (vgl. Hurrelmann, 2007). Unter solchen Bedingungen folgen ergo auch Gruppenbildungsprozesse, so auch Jugendkulturen, einem anderen Verständnis. Es entstand ein 'Jugendbild' von aktiven, schöpferischen AkteurInnen von und in Alltagskulturen, das sich im weiteren Verlauf maßgeblich auf die Sozialisationstheorie auswirken wird. Jugend ist genauso komplex, vielseitig und widersprüchlich wie die Gesellschaft, in der sie lebt (vgl. Griesse & Mansel, 2003). Losgelöst von Klasse, Milieu und Herkunftsfamilie ergeben sich so neue wähl- und abwählbare Formen des Zusammenschlusses, Netzwerke und Szenen. Hieraus erklärt sich möglicherweise auch zum Teil die kontinuierliche und zunehmend unübersichtliche Ausdifferenzierung der Jugendkulturen und -szenen, die keinen klassen- oder milieuspezifischen Zusammenhang mehr erkennen lassen (vgl. Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004). Im Zuge der Pluralisierung und Ausdifferenzierung jugendlicher Selbstkonzepte und Praktiken plädierte Baacke Ende der 1980er Jahre dafür, nicht mehr von nur *einer* Jugendkultur, sondern von Jugendkulturen zu sprechen (vgl. Baacke, 2007).

Vielleicht mag es daher weniger erstaunen, dass Bourdieu etwa zur gleichen Zeit die kultursoziologischen Lebensstile postulierte. Klassenverhältnisse in modernen entwickelten Konsumgesellschaften werden durch das ökonomische, das soziale und das kulturelle Kapital der Personen bestimmt. Die Präferenzen und die Wahl des Lebensstils einer Person sind unweigerlich an ihre Position im sozialen Raum geknüpft. Diese wiederum wird durch das ökonomische und kulturelle Kapital der Person bestimmt (vgl. Thole, 2002; Unterweger & Kalt, 2004). Nicht unähnlich verhält es sich mit dem Milieuansatz nach Schulze (1997). Im Gegensatz zu Bourdieu scheinen hier die ökonomischen und kulturellen Verhältnisse bei der Milieuzuweisung weniger dominierend zu sein. Alle relevanten alltäglichen Erlebnisbereiche einer Person, wie etwa die Familie, die Arbeit, die Freizeit, stellen ihre Lebenswelt dar. All diese Erlebnisbereiche wirken sich auf die Einstellungen, die

Wertehaltungen und Verhaltensmuster der Person aus, die zusammengefasst, die soziale Platzierung der Person erlauben. Die anschließende Milieuzuweisung der Person ist infolgedessen keine Schichtzuweisung, sondern eine inhaltliche Klassifikation die sich auf die soziale Lage, die Wertorientierungen und lebensweltliche Sinn- und Kommunikationszusammenhänge bezieht. Die Grenzen sind fließend und es gibt zudem ständig Veränderungen. Unterschieden wird zwischen acht unterschiedlichen Milieus: (1) das konservativ gehobene Milieu, (2) das kleinbürgerliche Milieu, (3) das traditionelle Arbeitermilieu, (4) das traditionslose Milieu, (5) das aufstiegsorientierte Milieu, (6) das technokratisch-liberale Milieu, (7) das hedonistische Milieu und (8) das alternative Milieu (vgl. Baacke, 2007; Schulze, 1997)⁸. 2008 erfolgte eine Sinus-Milieu-Studie die, ausgehend vom Milieuansatz, die Lebenswelt Jugendlicher anhand von Milieus beschreibt. Insgesamt wurden sieben unterschiedliche Milieus⁹ identifiziert, die verschiedene Überlappungen zulassen. Es wurde unter anderem versucht, Jugendliche die sich einer Jugendkultur beziehungsweise Szene zugehörig fühlen, den unterschiedlichen Milieus zuzuordnen (vgl. Brändle, 2008).

'Postsubcultural Studies'

Die Vielfalt an neuen Konzepten und Modellen die aus der Ausdifferenzierung der Jugendkulturen und Jugendstile seit den 1980er Jahren erfolgte, wird in der anglophonen Literatur unter den Begriff der *post subcultural theory* gefasst. Dem Ansatz zufolge waren es die Post-Industrialisierung und das damit einhergehende neue Phänomen der *unstrukturierten freien Zeit*, also mehr Freizeit, die die 'Club-Kultur' (*clubbing culture*) ermöglichten und förderten. Es wurde argumentiert, dass die Club-Kultur es erlaubte, die strukturellen Barrieren von Klasse, Ethnie und Geschlecht zu durchbrechen. Es folgte eine ganze Ansammlung unterschiedlicher Konzepte, wie (*neo-tribes*, *scenes* und *lifestyles*, die versuch(t)en, das neue und kreative Erleben Jugendlicher einzufangen und zu beschreiben (vgl. Billet, 2011). Studien aus dieser Tradition wird allerdings gerne vorgeworfen, dass sie sich ausschließlich mit Musik, Tanzkulturen und Stil beschäftigen und das bunte und kulturelle Leben junger Menschen über die musikalische und stilistische Vielfalt widerspiegeln. Während die Studien des CCCS die sozio-kulturellen und ökonomischen Hintergründe der Jugendlichen in den Vordergrund rückten, bleiben Schicht- und Klassenunterschiede in den *post subcultural studies* oftmals gänzlich außen vor; insofern, als dass das jugendkulturelle Leben und die Identitäten von benachteiligten Jugendlichen keine Berücksichtigung finden (vgl. Shildrick & MacDonald, 2006).

Hier befinden wir uns nun an der Schwelle zu dem Jugendverständnis, dem Jugendkulturverständnis und dem Vergemeinschaftungskonzept der Szene, die dieser Arbeit zugrunde liegen. Aus dem Vorangegangenen ist deutlich geworden, dass jugendkulturelle Aktivität zwar gruppenorientiert ist, dennoch aber starke individuelle Anteile enthält. Die Wahl der Jugendkultur unterliegt durchaus unterschiedlichen Einflüssen, wird aber letztlich von der Person und weniger durch

⁸ Für Luxemburg siehe auch IPSE (2010)

⁹ Hierbei handelt es sich um traditionelle Jugendliche, konsum-materialistische Jugendliche, bürgerliche Jugendliche, hedonistische Jugendliche, postmaterielle Jugendliche, Performer-Jugendliche, experimentalistische Jugendliche (vgl. Brändle, 2008).

äußere Umstände entschieden. Auch zeigt die historische Darstellung, dass die Jugendkulturforschung mit einer Vielfalt an Begriffen operiert, die alle versuchen das Gleiche zu beschreiben, aber nicht dasselbe meinen. Aus diesem Grund wird im weiteren Verlauf der hier verwendete Begriff der Szene zu ausgewählten Bezeichnungen und Konzepten abgegrenzt. Zudem hat die historische Darstellung verdeutlicht, warum für das Modell der Szene optiert wurde, da es sich nämlich in die Logik der bestehenden gesellschaftlichen Theorien einordnet (siehe hierzu Kapitel 3).

Wie sich bereits an einigen Stellen gezeigt hat, ist es notwendig, ein Verständnis darüber herzustellen, wer und was Jugend und Jugendliche sind. Denn Jugendliche können nicht mehr einfach als eine Alterskohorte gefasst werden und jugendkulturelle Tätigkeit ist nicht mehr exklusiv Jugendlichen, Heranwachsenden beziehungsweise Adoleszenten vorbehalten.

2.2 Jugendkultur und Szene: Begriffserläuterungen für die vorliegende Arbeit

Wie deutlich wurde, finden sich in der Literatur zu Jugendkulturforschung viele unterschiedliche Begriffe. Hier ist zum Beispiel die Rede von Jugendkultur, Jugendkulturen, Lebensstilen, jugendkulturellen Stilen, Szenen, Tribes oder auch Subkulturen. Mitunter finden dieselben Bezeichnungen Verwendung, um inhaltliche Konzepte oder soziale Konzepte zu beschreiben. Auch sind die AutorInnen selbst nicht immer konsequent in der Verwendung der eigenen gewählten Bezeichnungen.

Die vorliegende Arbeit operiert mit zwei Begriffen: Jugendkultur(en) und Szene(n). Wichtig ist hier, dass Jugendkultur und Szene nicht gleichbedeutend sind und nicht als Synonyme verwendet werden. Jugendkultur wird als kulturelles und Szene als soziales Konzept verstanden und beide bilden somit ein sich ergänzendes Gespann¹⁰. Franz Joseph Krafeld versteht Jugendkulturen als übergreifende "sozio-kulturelle Orientierungssysteme" (Krafeld, 1992, p. 29). Jugendkulturen werden in ihren jeweiligen Szenen, zum Beispiel Gothic, Punk, Hip-Hop, Techno, gelebt, "die als 'sozial-räumliche Organisationsformen im Alltag' existieren. Die Szenen wiederum werden aus den einzelnen Jugendcliquen gebildet, (...). Anhand dieser Einteilung wird deutlich, wie globale Jugendkulturen als emergente Summe der einzelnen Szenen und Cliques gebildet werden und gleichzeitig bis in die lokalen Zusammenhänge einzelner Cliques wirken" (Spatscheck, 2006, p. 138). Spatscheck weist hier darauf hin, dass die Annahme, eine Szene setze sich aus einzelnen Jugendcliquen zusammen, dem Szenemodell von Hitzler und Niederbacher (2010b) sehr nahe kommt. Die im Modell des Szenekonzepts bezeichneten *Szenegruppen* können durchaus cliquenähnliche Strukturen aufweisen, müssen sie aber nicht (siehe Kapitel 3.3.2). Auf eine kurze Formel zusammengeführt, lässt sich die Beziehung zwischen den beiden Begriffen wie folgt fassen: Jugendkultur ist das 'Was' – der inhaltliche Überbau, Szene ist das 'Wie' – die Umsetzung, die gelebte Realität.

¹⁰ Williams und Copes sprechen in diesem Zusammenhang von subcultures und definieren diese "as culturally bounded (but not closed) networks of people who come to share the meaning of specific ideas, material objects, and practices through interaction. Over time, members' interactions develop into a discourse that structures the generation, activation, and diffusion of these ideas, objects, and practices" (Williams & Copes (2005) in Williams, 2011, p. 148)

Wie Jugendkulturen in Erscheinung treten, kann dabei sehr unterschiedlich sein. Sie können vorwiegend zum Beispiel durch ihr *Aussehen*, wie Punker oder Gothics, durch ihre *Tätigkeit*, wie Skater oder Breakdancer, durch *hinterlassene Spuren*, wie Sprayer oder über ihre *Veranstaltung* durch Flyer und Plakate, wie Metall oder Rockabilly, auffallen und sichtbar werden. Nicht alle Jugendkulturen zeichnen sich durch ihre Optik aus, fallen durch Aktionen auf oder genießen öffentliches und mediales Interesse. So gibt es auch Jugendkulturen die der breiten Öffentlichkeit meist weniger bekannt sind, wie etwa Demo¹¹, Cosplay¹² oder Cyberpunk¹³. Es wurde mitunter auch versucht die unübersichtliche Anzahl der Jugendkulturen zu ordnen oder in Kategorien zu fassen (siehe hierzu exemplarisch Barthelmes, 1999; Großegger & Heinzlmaier, 2004). Diese Einteilungen bleiben aber 'künstlich' und von außen übergestülpt. Sie geben selten ein wirkliches Bild wieder und nicht zuletzt die Mitglieder einer Jugendkultur sehen ihre Kultur dann falsch zugeordnet. Zudem lassen sich Jugendkulturen oftmals nicht nur anhand einer Komponente charakterisieren. Und so bleibt fraglich, ob überhaupt mehr als eine Jugendkultur jeweils einer Kategorie zugeführt werden kann. Wäre Breakdance nun eher eine Musik- oder Sportkultur? Können ihre Mitglieder eher als hedonistisch oder körperorientiert gelten? Oder ist doch die Lebenseinstellung, die mit Hip-Hop verbunden wird, maßgebend? Darüber hinaus bleibt offen, was eine Kategorisierung an Vorteilen mit sich bringt. Denn ist es nicht dieses 'Nicht-fassen-können', 'Nicht-einordnen-können', das den Reiz einer Jugendkultur ausmacht? - Eben nicht in ein Schema oder Format gepresst werden zu können.

Jugendkulturen als Phänomen

Die Welt der Jugendkulturen erscheint jedenfalls unerschöpflich und kennt seit den 1980er Jahre eine wahrhaftige Explosion. Es werden unentwegt neue Stile kreiert, die jeweils in einer neuen Jugendkultur aufgehen (können). Bestehende Jugendkulturen differenzieren sich ihrerseits zunehmend aus und bringen neue Kulturen hervor. Farin (2010) behauptet, dass keine Jugendkultur, die jemals entstanden ist, wirklich verschwunden ist, sondern immer weiter existiert hat. Die eine oder andere Jugendkultur vermag vielleicht mittlerweile an Bedeutung und Medienwirksamkeit verloren haben und längst nicht mehr so viele Mitglieder zählen, aber sie ist nicht von der Bildfläche verschwunden. Nicht zuletzt erleben immer wieder 'totgeglaubte' Jugendkulturen Revivals. Ein weiteres Element für die Unerschöpflichkeit der

¹¹ Die Demoszene bezeichnet eine Gemeinschaft von jungen Leuten die sich kreativ mit dem Computer beschäftigt. Hierbei geht es in erster Linie um die Erstellung von 'Demos'. Gemeint sind nicht-interaktive Programme, die Grafikeffekte und Animationen darstellen, die teilweise mit Musik unterlegt werden. Es handelt sich um eine Form digitaler Kunst. Wichtig ist, dass in Demos die Effekte in Echtzeit berechnet werden. Zentrale Events sind sogenannte 'Demopartys' (Wettbewerbsveranstaltungen). Ganzjähriger Treffpunkt der Szenegänger ist die virtuelle Welt des Internets (vgl. Zeimet, 2010b).

¹² Cosplay steht für costume play und meint das Verkleiden und Posieren als eine fiktive Figur meist aus dem Bereich japanischer Manga, Anime oder Videospiele. Inzwischen finden auch westliche Figuren, wie zum Beispiel aus 'Herr der Ringe' Verwendung. Cosplay findet hauptsächlich auf Veranstaltungen (Conventions) und im privaten Rahmen statt. Außerhalb der Conventions gilt der virtuelle Raum des Internets als Treffpunkt und Austauschplattform. Seinen Ursprung hat Cosplay im us-amerikanischen Science-Fiktion-Fandom (vgl. Zeimet, 2010b).

¹³ Cyberpunk sind in der Regel begeisterte Computerfreaks und -spieler, mit einem Hang die virtuelle Welt mitunter als realer zu erleben als die Wirklichkeit. Es herrscht im Allgemeinen eine Vorliebe für Technomusik. 'Punk' signalisiert in diesem Zusammenhang eine oppositionelle Abgrenzung von den aktuellen dominanten Lebensstilen. Zudem erinnern ihr Stil und ihre Mode an die Schockästhetik der Punks. Er besteht aus einer wilden Mischung aus Industrieabfall, schwarzer Kluft, abgerundet durch technologische Gadgets, Schminke und einer wilden Frisur (vgl. Zeimet, 2010b).

Jugendkulturen sieht Farin in dem unentwegten Mischen von Stilen und dem Zusammenfügen unpassender Stilelemente zu etwas Neuem: *Crossover*.

Jugendkulturen sind ein *weltweites Phänomen*. Das heißt, Jugendkulturen entstehen in den unterschiedlichsten Erdteilen in den jeweiligen gesellschaftlichen und kulturellen Kontexten: zum Beispiel Set Setal¹⁴ im Senegal, Ganguro¹⁵ oder Visual Kei¹⁶ in Japan, Hip-Hop in den USA, Krocher¹⁷ in Österreich oder Tecktonik¹⁸ in Frankreich. Jugendkulturen sind auch ein *globales Phänomen*. Das heißt, in Zeiten der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien, von Handy und Internet und der allgemeinen Globalisierung, wird das Aufspüren und Entdecken von Jugendkulturen in anderen Kulturkreisen und das Finden von Informationen zu den neuen Jugendkulturen oder ausdifferenzierten Varianten, für Jugendliche zum Kinderspiel. Es eröffnen sich ihnen neue Welten und (Jugend-)Kulturen, mit denen sie sich identifizieren können und die sie gegebenenfalls auf die eigenen Rahmenbedingungen anpassen oder sogar umdefinieren.

Jugendkulturen sind mittlerweile auch ein *ökonomisches Phänomen*. Die Wirtschaft und die Industrie haben längst das Potenzial erkannt, wie sie Jugendkulturen für Werbezwecke ihrer Produkte einsetzen kann und gegebenenfalls neue Bedürfnisse schürt. Darüber hinaus spezialisieren sich Unternehmen auf die Produktion oder auch die Erfindung von jugendkulturell-spezifischen Objekten und Artefakten, kreieren so selbst neue Stile und suggerieren (neue) Bedürfnisse. Immer mehr große Firmen (zum Beispiel der Getränke- oder Bekleidungsindustrie) treten vermehrt als SponsorInnen von jugendkulturellen Veranstaltungen in Erscheinung. Ohne sie sind diverse Events oftmals gar nicht mehr finanziell umsetzbar. Dieser Tatbestand hat eine globale Diskussion innerhalb der Jugendkulturen entfacht, die den Ausverkauf

¹⁴ Im Zuge der politischen und wirtschaftlichen Misslage des Senegals Ende der 1980er Jahre leidet Dakar, nebst ständigen Krawallen, an einer unzureichenden hygienischen Infrastruktur. Aus dieser Lage heraus entwickelt sich die Jugendbewegung Set Setal, die es sich durch regelmäßige soziale (clean-up-Aktionen) und sportliche Aktivitäten (meist Fußball) zur Aufgabe gemacht hat das Problem selbst in die Hand zu nehmen. Damit einher geht die Verschönerung der Stadtteile durch Wandmalereien an öffentlichen Wänden, die meist historische, religiöse oder auch moralische Themen zum Inhalt haben (vgl. Zeimet, 2010b).

¹⁵ Ganguro entsteht Ende der 1990er als Modestil in Japan und richtet sich vorrangig an Mädchen und junge Frauen bis Mitte 20. Die mitunter auch als Orange girls bezeichneten Mädchen fallen durch ihre stark gebräunte Haut und ihr auffallendes Make-up auf, wobei besonders die Augen und Lippen durch Pastellfarben hervorgehoben werden. Verstärkt wird dies zudem durch ihre hell gebleichten Haare. Das Outfit einer Ganguro kann weiterhin durch falsche Wimpern, Gesichtsstickers, Plateauschuhe, Modeschmuck ergänzt sein. Japanische Jugendforscher deuten den Trend als Zeichen gegen die traditionelle japanische Gesellschaft (vgl. Zeimet, 2010b).

¹⁶ Visual Kei meint sowohl eine japanische MusikerInnenbewegung als auch die nachahmenden Fans. Die Musik der Bands ist zumeist dem Indie Genres zuzuordnen und kann sowohl aus den Bereichen Rock, Pop als auch Metal stammen. Besonders auffallend ist das aufwendige, eher schrille und ungewöhnliche meist androgyne Styling und Aussehen der MusikerInnen, das keiner festen Regel folgt. Es finden sich Stilelemente in Frisur, Schminke und Kleidung aus anderen Jugendkulturen (unter anderem Gothic und Punk) sowie aus dem Fantasybereich und dem traditionellen japanischen Theater wieder. Im Westen ist Visual Kei in Verbindung mit J(apan)-Pop und J(apan)-Rock besonders bei jugendlichen weiblichen Fans beliebt (vgl. Zeimet, 2010b).

¹⁷ Krocha (Kracher) ist eine in den Diskotheken im Umland von Wien entstandene Jugendkultur. Die Krocha vertreten keine besonderen politischen Ansichten. Hauptelemente sind abfeiern im Jumpstyle zu Techno und elektronischer Musik sowie das Aussehen. Jungs tragen auffällige neonfarbene mit Strasssteinen besetzte Baseballcaps, auffallende Gürtel, ein neonfarbenedes 'Schlüsselbandl' ums Bein und Palästinensertücher. Mädchen asymmetrisch geschnittene Haare, Sonnenbrillen und ebenfalls auffallende Caps. Zudem müssen die Körper gut in Form und vor allem gebräunt sein (vgl. Zeimet, 2010b).

¹⁸ Tecktonik ist ein französischer geschützter Markenname, der Accessoires und Produkte im Bereich des Electro Dance vertreibt. Die in den Vororten von Paris organisierten Partys und der typische Tanz- und Kleiderstil erfreuen sich landesweit großer Beliebtheit und einer raschen Ausbreitung – insbesondere über Mundpropaganda und im Internet veröffentlichte Videos. Der Tanzstil orientiert sich mit seinem Jumpstyle an Techno und dem Breackdance (Hip-Hop), die Mode eher an den 80ern (Neonfarben und Vokuhila) (vgl. Zeimet, 2010b).

und die Vermarktung der Jugendkulturen anprangert und darüber hinaus die Mitglieder der Jugendkulturen oftmals selbst in zwei Lager spaltet. Allerdings ist auch vielen Mitgliedern bewusst, dass Events ohne das Sponsoring meist nicht in der Größe und dem Ausmaß stattfinden könnten. Ebenso werden notwendige Szeneaccessoires oftmals für viele erst durch die Massenproduktion erschwinglich. Innerhalb diverser Jugendkulturen spalten sich derzeit die Lager, in solche die eine Vermarktung strikt ablehnen und 'boykottieren', in solche die sich an einer Gratwanderung versuchen und sich mit der Situation zu arrangieren versuchen sowie in solche die die neuen Möglichkeiten und Angebote voll ausschöpfen (vgl. Farin, 2006a; Hitzler & Niederbacher, 2010b)

Operationalisierung des Jugendkulturbegriffs

Was aber genau ist hier gemeint, wenn von einer Jugendkultur die Rede ist?¹⁹ Allgemein lässt sich *Kultur* als die Ebene beschreiben, "auf der gesellschaftliche Gruppen selbständige Lebensformen entwickeln und ihren sozialen und materiellen Lebenserfahrungen *Ausdrucksformen* verleihen. Kultur ist die Art, die Form, in der Gruppen das Rohmaterial ihrer sozialen und materiellen Existenz bearbeiten" (Clarke et al., 1981, p. 40). Sie ist zu verstehen als das "sozial approbierte Wissen von den 'richtigen' Verhaltensweisen, Attribuierungen, Codes, Signalen, Emblemen, Zeremonien, Attitüden usw." (Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 185).

Eine Jugendkultur gibt also Aufschluss darüber, welche Themen, Musik, Mode, politische Sichtweise, Attitüden, Verhaltensweisen, Schwerpunkte, Inhalte oder auch Regeln eine Rolle spielen und in welchem Ausmaß. Sie bestimmt ebenso ob es sich um eine geschlechtsspezifische oder geschlechtsneutrale Gruppierung handelt, die eher konsum- oder eher handlungsorientiert agiert und welche Techniken oder Objekte nützlich beziehungsweise notwendig sind. Jugendkulturen spiegeln die gesellschaftliche Situation und die Rahmenbedingungen, in denen sie entstehen, wider. Oder diese Bedingungen stellen den Rahmen dar, in denen sie sich konzipieren. Nicht selten entstehen Jugendkulturen als Reaktion oder Bewältigungsversuch auf jugendspezifische Probleme und Bedürfnisse. Sie sind eine Antwort der Jugendlichen auf gesellschaftlich produzierte Probleme der Sozialisation (vgl. Griese, 2000). Jugendkulturen unterscheiden sich folglich erheblich in ihren Inhalten, dennoch lassen sich einige zentrale Merkmale aufweisen, die Jugendkulturen gemein sind (vgl. Barthelmes, 1999; Spatscheck, 2006):

- Jugendkulturen entstehen in Abgrenzung zu den Lebensweisen Erwachsener und anderer Jugendlicher. Sie sind Orientierungsfelder und bieten eine Alternative zum Mainstream.
- Sie sind soziale Systeme in denen gemeinsame Interessen geteilt werden, wie etwa Mode oder Musik. Die materielle Ausprägung (ihre Wichtigkeit und Notwendigkeit) der verschiedenen Jugendkulturen ist dabei allerdings sehr unterschiedlich.
- Sie sind geprägt durch kulturtypische Handlungsweisen.

¹⁹ Im Prinzip kann Klaus Farin beigepflichtet werden, wenn er behauptet, dass er "von diesen gelegentlich endlos geführten Debatten um die korrekte Definition wenig halte, sind sie doch zudem häufig ein Versuch noch ungreifbares begreiflich zu machen, wenigstens begrifflich zu kasernieren, auftretende Widersprüchlichkeiten sprachlich zu begründen" (Farin, 2001, p. 17). Dennoch, so räumt auch Farin ein, ist es notwendig den Begriff zu erläutern.

- Jugendkulturen sind als sozio-kulturelle Orientierungssysteme zu begreifen, die in ihren Szenen gelebt werden. Szenen ihrerseits setzen sich wiederum aus einzelnen Szenegruppen zusammen. Diese können cliquenhafte Züge aufweisen. Hieraus lässt sich die Wichtigkeit von Peer-Beziehungen zur Entstehung und dem Weiterbestehen einer Jugendkultur ableiten (siehe hierzu auch Kapitel 3.1.1).
 - Jugendkulturen sind eigentlich ein Phänomen der Adoleszenzphase²⁰. In der Regel sind Heranwachsende SchöpferInnen und UrheberInnen der Jugendkultur. Jugendkulturen gewinnen allerdings für junge Erwachsene zunehmend an Bedeutung²¹. Gegebenenfalls gehen das Interesse und die Teilnahme sogar noch über diese beiden Phasen hinaus.
 - Jugendkulturen bieten (jungen) Erwachsenen mitunter Job- und Berufsmöglichkeiten (siehe hierzu Hitzler & al, 2005a).
 - Jugendkulturen sind sehr vielfältig, dynamisch und unterliegen der Veränderung. Innerhalb einer Generation entstehen oft parallele ausdifferenzierte Formen einer Jugendkultur.
 - Jugendkulturen werden nicht immer in Reinform gelebt, es kann durchaus zu Mischformen aus zwei oder mehreren Jugendkulturen kommen.
 - Die Mitglieder leben ihre Jugendkultur in unterschiedlicher Intensität aus²².
- (vgl. Zeimet, 2010a)

Die Aufzählung lässt sich noch um den Punkt ergänzen, dass es sich bei Jugendkulturen um nicht-formalisierte, nicht-institutionalisierte und inoffizielle Zusammenschlüsse handelt. Wie sich mittlerweile zeigt, ist es mitunter nicht unüblich oder gar notwendig, dass Jugendkulturen beziehungsweise Szenen sich mitunter an offizielle formalisierte Strukturen anlehnen und sie sich zu eigen machen, um ihre Aktivitäten ausführen zu können. Oftmals wird in diesem Zusammenhang auf die Vereinsform, in Luxemburg auf die a.s.b.l.²³, zurückgegriffen.

Zudem bleibt zu berücksichtigen, dass offenbar unterschiedliche Jugendkulturen Jugendliche unterschiedlicher sozialer und/ oder ethnischer Herkunft, unterschiedliche Geschlechter oder auch unterschiedliche Alterskohorten ansprechen

²⁰ Adoleszenz meint die Altersspanne Jugendlicher zwischen Teenager und jungen Twens, die hieran anschließende Post-Adoleszenz dehnt sich mitunter auf junge Menschen bis Mitte Dreißig aus.

²¹ Nicht selten können verschiedene Jugendkulturen erst ab dem 18. Lebensjahr intensiv genossen werden (vgl. Barthelmes, 1999).

²² Für Szenemitglieder kann die Jugendkultur teuer und sehr zeitintensiv sein. Sie müssen immer auf dem Laufenden sein, müssen Verhalten, Regeln, Kennzeichen und Symbole erlernen. Je nach Jugendkultur erfordert die Mitgliedschaft Einsatzbereitschaft, die Anschaffung notwendiger und spezifischer Objekte und Kleidung oder auch finanzielle Ausgaben, um an Aktivitäten teilnehmen zu können (vgl. Farin, 2010).

²³ A.s.b.l. (Association sans but lucratif) ist eine besondere Rechtsform für organisatorische Zusammenschlüsse von Personen in kulturellen, sozialen, sportlichen, künstlerischen, humanitären Bereichen oder auch um gemeinsame Interessen zu vertreten. Sie ist vom Prinzip her vergleichbar mit der deutschen Rechtsform des eingetragenen Vereins (e.V.). Die Vorstandsmitglieder haften nur im Falle eines nachgewiesenen Fehlverhaltens persönlich. Diese Rechtsform ermöglicht, im Gegensatz zu losen, freien Zusammenschlüssen, den Anspruch Verträge abzuschließen (zum Beispiel für Räumlichkeiten, Kaufverträge), ein Bankkonto zu eröffnen sowie finanzielle Unterstützung (zum Beispiel staatliche Hilfen) in Anspruch zu nehmen. Damit die a.s.b.l. rechtskräftig wird, muss sie über eine Satzung verfügen und namentlich mindestens über eine/n Vorsitzende/n, eine/n SchatzmeisterIn und eine/n SekretärIn verfügen – diese drei Personen müssen zudem volljährig sein. Erst nach der kostenpflichtigen Registrierung und der Bekanntmachung im Mémorial verfügt die a.s.b.l. über ihren Rechtsstatus. Nebst allen Vorteilen wird, im Gegensatz zum freien Zusammenschluss, ein bürokratischer Aufwand notwendig (rigorose Buchführung, Veröffentlichung von Satzungsänderungen,...) und die Flexibilität des Zusammenschlusses, durch das Einhalten bestimmter Regeln, reguliert und teilweise eingeschränkt (vgl. Centre Info Jeunes, n.d.).

(vgl. Farin, 2001). Nicht unerheblich scheint in diesem Zusammenhang, dass es Jugendlichen auch möglich sein muss, die ausgewählte Jugendkultur und ihre Praxen in dem sozialen Raum, in dem sie sich bewegen, zu leben und umzusetzen und in ihren Alltag einzubetten (vgl. Barthelmes, 1999). Wie stark und intensiv der Alltag und der Tagesablauf von der Jugendkultur bestimmt wird, dürfte einerseits von der Jugendkultur, und andererseits von dem Grad der Involviertheit abhängen (siehe hierzu Kapitel 3.3.2).

2.3 Jugendkultur und Szene im Lebenslauf

Robert K. Bell (1969) hat es Ende der 1960er Jahre dahin gehend formuliert, dass es keine Einwände gibt, wenn ein/e 16-jährige/r Rock 'n' Roll hört und diesem Lebensstil und Lebensgefühl anhängt. Wenn hingegen ein junger Mensch Mitte Zwanzig sich weiterhin mit dieser Musik und dem Stil identifiziert, ist dies bedenklich, denn ihm ist sehr wahrscheinlich der Anschluss an die Erwachsenenwelt selbst dann nicht gelungen, als er möglich war. Angesichts der gesellschaftlichen Veränderungen und der wissenschaftlichen Erkenntnisse im Bezug auf Jugend und Jugendlichkeit dürfte Bells Annahme mittlerweile bezweifelt werden.

Über die Auffassung, wie Jugend zu definieren und zu fassen sei, gibt es unterschiedliche Ansichten, Erklärungsversuche und -modelle. Ob sie nun zwischen Adoleszenz und Postadoleszenz, zwischen früher, mittlerer und später Jugendphase (vgl. Hurrelmann & Quenzel, 2012) oder zwischen Jugend und frühem Erwachsenenalter (vgl. Krampen & Reichle, 2008) differenzieren, ist den Konzepten gemein, dass die Benennung sich an der Zuweisung zu Alterskohorten orientiert. Je nach AutorIn gilt zum Beispiel ein/e 20-jährige/r entweder als junge/r Erwachsene/r oder befindet sich in der mittleren Jugendphase. Offenbar werden in der modernen Gesellschaft diese Zuweisungen der Definition von Jugend und Erwachsenenstatus nicht mehr gerecht. Und vielleicht ist das Statement von Hitzler und Niederbacher (2010b), dass Jugend heute keine Frage des Alters, sondern eine Frage der Lebenseinstellung ist, passender.

Wie bereits dargelegt, finden Jugendkulturen in der Regel ihren Ursprung in der Kreativität Heranwachsender. Manche verweilen kurze Zeit in der Jugendkultur, andere wiederum investieren zusehends mehr Zeit und bleiben über Jahre dabei. Für manche ist es eine Phase in ihrem Leben, für wiederum andere wird es zu einer Lebenseinstellung, die sie in ihren Grundzügen nicht mehr ablegen – sondern eher den Veränderungen im Privatleben anpassen. Dieses Phänomen ist nicht neu, denn zum Beispiel Rocker, Punker, Raver oder Metaler jenseits der Dreißiger, Vierziger und darüber hinaus sind, wenn auch nicht die Regel, dennoch keine Seltenheit. Oft bereits seit den Anfängen dabei, sind sie ihrer Jugendkultur (und ihrer Szene) treu geblieben. Wenn zudem, wie sich im Kapitel zum Szenekonzept zeigen wird, die Szene-Elite – die treibende Kraft der Szene – sich aus langjährigen und erfahrenen Szenemitgliedern zusammensetzt, lässt sich daraus schlussfolgern, dass es sich hierbei in den meisten Fällen um ältere Jugendliche beziehungsweise junge Erwachsene, Mitte Zwanzig aufwärts, handeln dürfte.

2.3.1 Das Zielpublikum: Jugendliche und junge Erwachsene

Jugend wird in der entsprechenden Forschung unter zwei Aspekten betrachtet, als

ein gesellschaftlich-historisches Phänomen – Jugend als gesellschaftliches Produkt und pädagogisches Konstrukt - und als Phase der Sozialisation – als Abschnitt der individuellen Biographie, zwischen Erwachsenenalter und Kindheit (vgl. Griesse & Mansel, 2003). Jugend ist eine körperliche Entwicklung, die simultan kulturellen, wirtschaftlichen, sozialen und ökologischen Faktoren unterliegt (vgl. Hurrelmann & Quenzel, 2012). Sie ist dabei weniger eine Phase der 'Unvernunft' oder 'Verantwortungslosigkeit'. Jugend ist vielmehr ein Lernprozess, um progressiv Verantwortung zu übernehmen und dies unter dem mehr oder weniger starken Schutz der Familie oder des Staates (vgl. Galland, 2010)²⁴.

Heranwachsende und ihre Entwicklungsaufgaben

In der Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Persönlichkeit und deren Entwicklung sind Heranwachsende als *produktiv-realitätsverarbeitende Subjekte* zu verstehen. In einem dynamischen Prozess setzen sie sich (1) mit der eigenen inneren Realität (zwecks Individuation) und der äußeren Realität (Zwecks Integration) auseinander und versuchen sie in ein individuelles Gleichgewicht zu bringen (vgl. Hurrelmann & Quenzel, 2012). Der Jugendphase lassen sich, so Hurrelmann und Quenzel, vier zentrale Entwicklungsaufgaben zuordnen, die sich sowohl psychologisch als auch soziologisch determinieren und beschreiben lassen. Sie erlauben den Jugendlichen den Übergang in die, der Entwicklungsaufgabe zugeordneten, gesellschaftliche Rolle, um sodann im Folgeschritt die Entwicklungsaufgabe des Erwachsenenalters zu meistern. Idealtypisch sehen die Entwicklungsschritte wie folgt aus:

- *Qualifizieren*: Jugendliche entwickeln und bauen intellektuelle und soziale Kompetenzen auf, um den Leistungs- und Sozialanforderungen gerecht zu werden und sich für den Arbeitsmarkt zu qualifizieren. Sodann können sie die gesellschaftliche Rolle des/r Berufstätigen übernehmen, um die ökonomische Selbstversorgung (Entwicklungsaufgabe des Erwachsenenalters) zu gewährleisten.
- *Binden*: Jugendliche lösen sich vom Elternhaus und entwickeln eine eigene Körper- und Geschlechtsidentität und lernen eine Partnerbindung aufzubauen. Dies ermöglicht ihnen den Übergang in die Partner- und Familienrolle, die in der Erwachsenenrolle der Familiengründung und Kinderbetreuung mündet.
- *Konsumieren*: Jugendliche erlernen die Fähigkeit zur Nutzung von und den Umgang mit Geld und dem Warenmarkt. Es ist der Übergang in die Konsumentenrolle, die zur selbständigen Teilnahme am Kultur- und Konsumleben befähigen soll.
- *Partizipieren*: Jugendliche sollen ihr individuelles Norm- und Wertesystem entwickeln und sich zur politischen Partizipation befähigen lernen, so dass sie den Übergang in die politische Bürgerrolle wahrnehmen können und verantwortlich und politisch in der Gesellschaft partizipieren können.

(vgl. Hurrelmann & Quenzel, 2012).

²⁴ Im europäischen Kontext zeigt sich diesbezüglich ein Nord-Südgefälle. Während in den Ländern Südeuropas die Familie nach wie vor eine wichtige Rolle und Stütze auf dem Weg zum Erwachsenwerden darstellt, sind in den Ländern Nordeuropas autonomiefördernde kulturelle Modelle und institutionelle Einrichtungen weit eher staatlich geprägt und gefördert (vgl. Galland, 2010).

Jugend ist keine in sich abgeschlossene Zeitklammer, sondern stellt ein Kontinuum zwischen zwei Lebenszeitalter dar, der Adoleszenz und dem Erwachsenenalter – die ehemals als Gegenpole interpretiert wurden. Jugend stellt einerseits ein Kontinuum dar, da die Attribute und Entwicklungsaufgaben, die es auf dem Weg zum Erwachsensein zu erreichen gilt, etappenweise erfüllt und angeeignet werden. Andererseits ist wiederum jede Etappe auf dem Weg zum Erwachsenwerden in unterschiedliche Teilsituationen und Teilaufgaben unterteilt, so dass der Übergang schrittweise, progressiv vonstatten geht (vgl. Galland, 2010). Die Aneignung und Erfüllung der einzelnen Entwicklungsaufgaben erfolgt also ganz individuell. Jugendliche bewältigen ihre Entwicklungsaufgaben unterschiedlich schnell, zu unterschiedlichen Zeitpunkten und mit unterschiedlicher Intensität, was zum Beispiel auf biologische, psychologische, sozio-ökonomische und/ oder kulturelle Rahmenbedingungen zurückzuführen ist.

Die Übergänge in die einzelnen Rollen sind zeitlich unterschiedlich geprägt. Während Jugendliche die Anforderungen an die Konsumentenrolle beispielsweise bereits sehr früh erfüllen, erfolgt der Übergang in die Partner- und Familienrolle zusehends später. Die Erfüllung aller vier Rollen erstreckt sich mittlerweile im Schnitt über einen Zeitraum von 15 Jahren. Während bereits 12-jährige lernen mit ihrem Taschengeld zu haushalten und sich auf dem Warenmarkt zurechtzufinden, findet der Übergang in die Familienrolle, trotz früher sexueller Betätigung, oftmals erst mit Ende zwanzig bis Anfang dreißig statt. Ebenso erlangen Jugendliche mit 18 Jahren das Wahlrecht, obwohl sie meist bereits lange vorher politisch aktiv und gebildet sind. Genauso lassen sich Jugendliche denken, die ihrerseits sehr früh die Familienrolle übernehmen und erst sehr spät in die Berufsrolle schlüpfen. Sicherlich gibt es auch Jugendliche die sich, trotz Wahlrecht, ganz aus der politischen und bürgerlichen Partizipation herauszuhalten versuchen. Die veränderten gesellschaftlichen (lokalen und globalen) Rahmenbedingungen, die zunehmenden Pluralisierungs- und Individualisierungseffekte und nicht zuletzt die Ausdehnung der Lebensphase Jugend führen ihrerseits dazu, dass der Übergang ins Erwachsenenalter für Jugendliche individualisiert verläuft und Heranwachsende erhebliche inhaltliche und zeitliche Differenzen in der Bewältigung der Entwicklungsaufgaben aufzeigen. Ehemalige Orientierungsmuster fallen zunehmend weg, und Jugendliche müssen ihren eigenen (Orientierungs-)Rahmen neu erdenken und erfinden (vgl. Hurrelmann & Quenzel, 2012). Dies macht es umso schwieriger, Jugend als Lebensphase oder auch als Altersabschnitt zu definieren.

Wie junge Menschen den alltäglichen Anforderungen begegnen, wie sie mit ihnen umgehen und sie lösen ist mittlerweile zu einer Herangehensweise avanciert, die auch Menschen aus anderen Lebensphasen inspiriert. Denn auch Erwachsene erleben zusehends, dass die ihnen zugeordneten Entwicklungsaufgaben sich nicht ohne Weiteres bewältigen lassen und mit reibungslosen Übergängen einhergehen. Sie erleben zunehmend Brüche im Berufs- oder auch im Privatleben und müssen sich immer wieder (oftmals unerwartet) um- beziehungsweise re-orientieren. Eine Orientierung an der Art der Bewältigung junger Menschen erscheint dabei zunächst nachvollziehbar: Warum nicht von anderen lernen? Allerdings weitet sich die Orientierung auf die ökonomischen, sozialen und privaten Bereiche so aus, dass mittlerweile von einer "Juvenilisierung" (ebenda p. 51) der Erwachsenenphase und der Gesellschaft gesprochen wird. Jugend wird quasi zum Synonym für die

gesellschaftlich dominierenden Werte der Vitalität, Kreativität, Innovation, Flexibilität und Mobilität. Der moderne Mensch ist agil, flexibel und mobil. In Zusammenhang mit der Juvenilisierung kann parallel von einer "Adulterisierung" (Hurrelmann, 2007, p. 25) der Lebensphase Jugend gesprochen werden, da ehemals traditionelle Lebensbereiche der Erwachsenen, wie zum Beispiel der freie Konsum oder auch die sexuelle Aktivität und Partnerschaft, heute ohne Weiteres von Jugendlichen wahrgenommen werden (können).

Junge Erwachsene und ihre Entwicklungsaufgaben

Krampen und Reichle (2008) bezeichnen als frühes Erwachsenenalter die 18-29jährigen, eine Altersspanne die beispielsweise bei Hurrelmann und Quenzel (2012) in mittlere und ältere Jugendphase unterteilt wird. Sie weisen allerdings darauf hin, dass auch hier die Übergänge unscharf und fließend sind. Sie charakterisieren den Status des frühen Erwachsenenalters anhand formaler und rechtlicher Kriterien (zum Beispiel der Volljährigkeit und dem Wahlrecht) und objektiver verhaltensnaher Kriterien (zum Beispiel der Auszug aus dem Elternhaus, finanzielle Unabhängigkeit, Elternschaft), psychologischer Transitionskriterien (zum Beispiel die Autonomie in der Beziehung zu den Eltern, Selbstbestimmung) sowie subjektiver Übergangskriterien (wie etwa der Verantwortungsübernahme für die Folgen des eigenen Handelns, Entscheidung anhand eigener Werte und Überzeugungen treffen). Berufseintritt, Schulabschluss, Heirat oder Elternschaft stellen für junge Menschen selbst eher selten ein Kriterium dar.

Wie sich bereits in der Beschreibung der Entwicklungsaufgaben der Jugendphase abzeichnet, verlaufen die Lebensläufe (junger) Erwachsener nicht minder heterogen als die von Jugendlichen. Auch sie weisen interindividuelle Unterschiede in der Biographie auf: Während die einen ihre Ausbildung abschließen, fangen andere erst mit ihrer Ausbildung oder Studium an und wiederum andere befinden sich bereits in einer Zusatzausbildung. Die Unterschiede in Lebensführung und Lebensstil, in der persönlichen Entwicklung und der Biographie wirken sich auf das Selbstkonzept und die Identitätsentwicklung der Personen aus. Diese bunten "Patchwork-Identitäten" (Krampen & Reichle, 2008, p. 335) erschweren zunehmend eine Beschreibung universeller psychosozialer Entwicklungsphasen und Entwicklungsschritte. Zwei Trends gelten maßgeblich als verantwortlich dafür, dass es in (post-)modernen Gesellschaften zu einer Verlängerung des Jugendalters kommt und die Bestimmung des Übergangs in das Erwachsenenalter immer unschärfer wird: (1) die frühe körperliche Reife und (2) die verlängerte ökonomische Abhängigkeit bis weit in das Erwachsenenalter hinein. Krampen und Reichle sprechen in diesem Zusammenhang von "Emerging Adults" (ebenda p. 336). Was Hurrelmann und Quenzel (2012) ihrerseits mit der Adulterisierung der Jugendphase beschreiben (siehe oben).

2.3.2 Jugendkultur und ihre Bedeutung für unterschiedliche Lebensphasen

Im Jugendalter kommt dem Kontakt zu Gleichaltrigen und Gleichgesinnten eine zunehmend wichtige Rolle und Bedeutung zu (vgl. Hurrelmann, 2007). "Die Jugendkultur bietet einerseits eine kollektive Identität und stellt andererseits eine Bezugsgruppe dar, die den Rahmen für die Entwicklung einer individuellen Identität abgibt (...). So können sie sich unter Gleichgesinnten frei entfalten" (Brake, 1981, p. 168). Ein Erstkontakt, das Ausprobieren einer oder unterschiedlicher Jugendkulturen

und das Sympathisieren mit Jugendkulturen oder Mitgliedern einer Jugendkultur erfolgt größtenteils im Alter zwischen 12 und 19 Jahren. Jugendliche dieser Altersstufe gelten als "echte Szene-Freaks" (Großegger & Heinzlmaier, 2004, p. 10).

Unsere Leistungs-, Erlebnis- und Konkurrenzgesellschaft sieht nicht vor, dass man sich mit dem Erreichten zufrieden gibt, sondern dass das Individuum, nach vorne gerichtet, immer wieder versucht mehr zu erreichen und weiterzukommen. Grenzen werden nicht akzeptiert. Auf der Suche nach dem (aufregenden) Neuen, sind Grenzen da, um überschritten zu werden (vgl. Heinzlmaier, 2012). In diesem Fall bieten Jugendkulturen beziehungsweise Szenen Jugendlichen eine Alternative an Kontinuum und Sicherheit: der mehr oder weniger begrenzte und überschaubare Rahmen, die (szen)eigenen Werte und Normen, die gemeinsame Fokussierung auf ein und Weiterentwicklung an einem Thema. Die Jugendkultur/ Szene wird zur Abgrenzung und Hervorhebung der eigenen Person. Darüber hinaus unterliegen Szenen nicht den Bindungen und Verpflichtungen traditionaler und traditioneller Gemeinschaftsformen (vgl. ebenda).

In den Zeiten der Globalisierung steigen die Anforderungen an jede/n Einzelne/n sich selbst zu definieren und sich seiner/ ihrer selbst zu vergewissern. Je mehr Orientierungspunkte und Selbstverständlichkeiten verschwimmen und/oder wegbrechen, Biographien individuell gestaltet und verwaltet werden müssen und Traditionen und Rituale verschwinden, wird diese Selbstvergewisserung um so akuter, was sich in den Formen der Selbstdarstellung und Selbstinszenierung widerspiegelt (vgl. Stauber, 2001). Jugendkulturen und Szenen bieten neben wertbesetzten Richtlinien, Ritualen und Symbolen, gelebter Gemeinsamkeit und Sicherheit, Raum für die eigene Inszenierung²⁵. Jugendkulturen bieten Raum für Grenzerfahrungen und sind ein Bewältigungsangebot für die psychische Neu- und Umgestaltung in der Jugendphase (vgl. Schröder & Leonhardt, 1998). Jugendlichen bieten sie eine Möglichkeit sich sozialräumlich einen eigenen Platz zu verschaffen (vgl. Schröder & Leonhardt, 1998). In der Transitionsphase zum Erwachsenenalter findet die soziale Platzierung nicht ausschließlich über den Familienstand und den Beruf beziehungsweise die Ausbildung statt. Sie misst sich ebenso an der aktiven Teilnahme und Tätigkeit in sozialen und gesellschaftlichen Gemeinschaften und Gruppen, wie Vereinen, Initiativen und Verbänden (also warum nicht auch Szenen) oder an der Übernahme sozialen Engagements (vgl. Krampen & Reichle, 2008).

Jugendkulturen und Szenen sind eine mögliche Alternative, um mit Gleichaltrigen in Kontakt zu treten, Grenzerfahrungen zu machen, identitätsstiftende und sozialisationsrelevante Erfahrungen zu machen. Die CCCS-geprägte These, dass die Zugehörigkeit mit dem sozio-kulturellen Hintergrund der Jugendlichen einhergeht, ist heutzutage nur noch schwer haltbar; besonders im Zusammenhang mit dem Szenekonzept, da Szenen prinzipiell erst einmal allen offen stehen. Dem steht nicht entgegen, dass gegebenenfalls junge Menschen mit einem ähnlichen sozio-kulturellen Hintergrund eine Vorliebe für eine und dieselbe Jugendkultur entwickeln und sich gegebenenfalls auch in derselben Szene(gruppe) bewegen. Das verbindende Element

²⁵ In dieser Selbstinszenierung geht es zum Beispiel darum zu zeigen und zu beweisen, dass man handlungsfähig ist und in der modernen Gesellschaft zurecht kommt, dass man autonom ist und auch regelgebunden ist. Es geht um körperliche Selbstbestimmung, die Aneignung von Räumen, die Darstellung von Einzigartigkeit bei gleichzeitiger Zugehörigkeit (vgl. Stauber, 2001).

einer Szene ist dabei das Thema und nicht der gemeinsame sozio-kulturelle oder finanzielle Hintergrund (siehe Kapitel 3.3.3). Allerdings kann nicht außer Acht gelassen werden, dass die ökonomische Situation von Jugendlichen eine Rolle spielt, da manche jugendkulturellen Stile mehr oder weniger hohe persönliche finanzielle Mittel erfordern und eine Zugangsbarriere darstellen (vgl. Zentner, 2009).

Welche Bedeutung die Jugendkultur und die Szene für das einzelne Mitglied haben, zeigt sich nicht zuletzt an der Intensität mit der es am aktiven Leben der Jugendkultur/ Szene teilnimmt. Es zeigt sich ebenso daran wie weit es sich in die Szene vorwagt, ob es gelegentlicher, regelmäßiger oder intensiver Nutzer des Angebotes ist und wie es sich selbst in der Szene engagiert. Denn je engagierter das Mitglied ist und je mehr Zeit es in die Szeneaktivität investiert, um so wahrscheinlicher scheint es, dass die Szene zu einer relativ exklusiven Beschäftigung wird und gegebenenfalls die Form einer Lebensführung beziehungsweise Lebensstils annimmt.

Wenn zudem 'neue Freundschaften finden' und 'alte Freundschaften pflegen und fördern' als Entwicklungsziele junger Erwachsener gesehen werden (vgl. Krampen & Reichle, 2008), dann dürfte die Wahrscheinlichkeit groß sein, dass FreundInnen und Bekannte von jugendkulturell Engagierten möglicherweise vermehrt aus den Jugendkulturkreisen/ Szenekreisen rekrutiert werden beziehungsweise Freundschaften aus und mit diesen Kreisen aufrechterhalten werden. Im Gegensatz zu Jugendlichen verfügen junge Erwachsene, ob nun im Beruf oder im Studium, in der Regel über weniger freie Zeit. Sie müssen in und für ihren Alltag mehr organisieren, strukturieren und planen und folglich auch Prioritäten dahingehend setzen, wie sie ihre Freizeit gestalten beziehungsweise wem und was sie Vorrang geben. Längsschnittbefunde zeigen, dass im jungen Erwachsenenalter die Interaktion mit Bekannten und Freunden besonders intensiv und häufig ist. Erst im mittleren und höheren Erwachsenenalter nehmen sie ab. Überlappungen von privaten Freundes- und Bekanntenkreisen mit Kontakten aus der aktiven Teilnahme in gesellschaftlichen Gruppierungen und aus beruflichen Kontexten sind daher auch eher die Regel (vgl. ebenda). Wenn man darüber hinaus in Betracht zieht, dass für (einige) Mitglieder die Szenetätigkeit zum Sprungbrett ins Berufsleben wird beziehungsweise ihnen Berufsmöglichkeiten offeriert (vgl. Hitzler & al, 2005a), kann das Szeneleben zum Alltag werden.

Hier wird um so deutlicher, dass im Gegensatz zur Jugendkultur, die Gemeinschaftsform der Szene jeglicher auf Jugend hinweisende Zusatz dem Konzept nicht gerecht werden kann. Von Jugendszenen zu sprechen, wäre irreführend; dies würde bedeuten, dass es sich ausschließlich um jugendliche Mitglieder handelt. Wobei bereits hier die Schwierigkeit wieder auftaucht, wer denn in diesem Zusammenhang als Jugendlicher bezeichnet werden könnte. Gelegentlich wird auf die Verwendung des Attributs *juvenil* im Zusammenhang mit Szene zurückgegriffen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Damit soll deutlich gemacht werden, dass Szenen als jugendtypisch verstanden werden und mit der Lebensphase Jugend in Verbindung zu bringen sind, aber eine Teilnahme auch über diese Lebensphase hinaus stattfinden kann (vgl. Schröer, 2009). Szenen, die auf Jugendkulturen aufbauen beziehungsweise aus ihnen heraus entstehen, bedürfen aber nicht eines weiteren jugendbezogenen Zusatzes. Er wird den wenigsten unter ihnen gerecht, da 'Jugend' in der Regel nur ein

Teilbereich der Szene, ob nun in Bezug auf die Mitglieder, den Themenschwerpunkt oder auch die Umsetzung ausmacht. Im Folgenden wird deshalb auf Attribut und Präfix in Zusammenhang mit 'Szene' verzichtet.

Wie die historische Darstellung zum Jugendkulturbegriff gezeigt hat, wurden im Laufe der Zeit unterschiedliche Erklärungsmodelle und Konzepte in unterschiedlichen Disziplinen entwickelt, um das Phänomen der Jugendkultur zu erklären und nachzuzeichnen. Gemein ist den Modellen, dass sie versuchten Jugendkultur entlang deviantem Verhalten oder anhand von Schicht, Klasse oder Milieu zu bestimmen. Die Entstehung und der Inhalt einer Jugendkultur wird nicht nur im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Rahmenbedingungen gesehen, sondern auch anhand der Gesellschaftsstrukturen erklärt. Dies vermag noch für eine Jugendkultur und die Gesellschaft zutreffen in der die Jugendkultur entstanden ist. Erinnern wir uns an das Beispiel der Skinheads in England in der 1960er Jahren (siehe Kapitel 2.1). Die Jugendkultur fand, wie andere auch, ihren Weg auf den Kontinent. Allerdings lagen hier andere Rahmenbedingungen vor, die mit jenen aus Großbritannien nicht identisch waren und die Erklärungsmodelle passten nicht auf die kontinentalen Strukturen. Beim britischen Modell entstehen die Jugendkulturen durch Jugendliche aus den benachteiligten Schichten und es wird als Gegenkultur zur Hegemonialkultur dargestellt. Inzwischen wird sie, um beim Beispiel der Skinheads zu bleiben, aber nicht mehr ausschließlich von Jugendlichen und jungen Menschen aus benachteiligten Schichten oder Milieus bevorzugt und gelebt.

Die Pluralisierung und Ausdifferenzierung der Jugendkulturen sowie die wachsende Übernahme von Jugendkulturen aus dem asiatischen und afrikanischen Raum machen neue und andere Erklärungsmodelle notwendig. Davon ausgehend, dass die Entstehung einer Jugendkultur im Zusammenhang mit den gesellschaftlichen Bedingungen steht, lässt vermuten, dass sie folglich schichtgebunden oder schichtbezogen sein kann, sicher aber kulturgesellschaftlich geprägt ist. Bei der Übernahme, zum Beispiel einer asiatischen oder afrikanischen Jugendkultur durch Jugendliche aus dem europäischen Kulturkreis, verliert diese ihren eigentlichen Hintergrund und Bezugsrahmen. Sie muss von den Jugendlichen auf die (europäischen) gesellschaftlichen Rahmenbedingungen angepasst werden beziehungsweise uminterpretiert werden.

3 Das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher

Aus der Darstellung zum Jugendbegriff lässt sich ableiten, dass Jugendliche im Sinne Heranwachsender längst kein Exklusivrecht mehr auf Jugendkulturen besitzen. Seiner Jugendkultur kann man entwachsen, muss man aber nicht. Man kann mit ihr wachsen und sich mit ihr weiterentwickeln. Was den Jugendkulturen gemein bleibt, ist, dass Jugendliche die UrheberInnen sind, die Population sich aber im Laufe der Zeit verändert und der Begriff der Jugend in diesem Zusammenhang nicht mehr unbedingt passt. Zumal die Jugendkultur ab einem bestimmten Zeitpunkt kaum noch der Abgrenzung und Identitätssuche dient, sondern sich eher zu einem Identitätsmerkmal entwickelt. Ein Erklärungsmodell, das nicht Schicht und Klasse als verbindendes Element in den Vordergrund stellt, das Jugend nicht als alleinigen Aufhänger sieht, sondern die Gesellungs- und Vergemeinschaftungsform schicht- und altersneutral erklärt und sie Teilnahme dem thematischen Schwerpunkt unterordnet, kommt dem vorherrschenden Gedanken der Individualisierungs- und Globalisierungstendenzen der modernen Gesellschaft näher. Genau hier siedelt sich das Modell der Szene an.

Szene ist, wie bereits mehrfach dargelegt, kein Synonym für Jugendkulturen. Szene ist ein soziales Konzept, das einer Jugendkultur Form geben kann, aber nicht muss. Auch wenn jede Szene ihren eigenen kollektiven Stil und ihre eigene kollektive Lebenseinstellung aufweist, so verweist dennoch nicht jeder jugendkulturelle Stil und jede Lebenseinstellung zwangsläufig auf eine Szene. Oftmals wird viel zu vorschnell von einem jugendkulturellen Zusammenschluss auf eine Szene geschlossen. Und viel zu oft werden, nicht selten von den Medien und der Werbung konstruierte, jugendliche Stile als Szene 'verkauft', obgleich sie weit davon entfernt sind, dem was eine Szene ist, auch nur im Geringsten zu entsprechen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

3.1 Was Szene nicht ist: Abgrenzungen zu anderen Konzepten

Im Folgenden wird eine Auswahl an Konzeptionalisierung vorgelegt, die in Theorieansätzen der Jugend(kultur)forschung, je nach Präferenz der AutorInnen, Berücksichtigung und/ oder Verwendung finden und oft auch fälschlicherweise mit dem Konzept der Szene gleichgesetzt und/oder gleichbedeutend verwendet werden. Durchaus können die folgenden Konzepte auch eine soziale Ausdrucksform jugendkultureller Stile darstellen, sie unterscheiden sich in ihrer Konzeptualisierung aber grundlegend von einer Szene.

Es mag ungewöhnlich erscheinen, das eigentliche Konzept der Szene bereits zu positionieren und zu rahmen, bevor die Grundlagen des Konzeptes überhaupt erläutert worden sind. Es wird über diesen Weg versucht, bereits im Vorfeld auszuschalten beziehungsweise zu verdeutlichen was Szene *nicht* ist, um frühestmöglich etwaigen Verwirrungen und Fehlinterpretationen vorzubeugen. Im Einzelnen werden die Konzepte Clique, Lebensstil, Brand Community, Mainstreams, Subkultur und Milieu jeweils kurz erläutert und die Abgrenzung zum Szenekonzept hervorgehoben.

3.1.1 Clique und Peergroup²⁶

Der durch den Strukturfunktionalismus (insbesondere durch Talcott Parsons und Shmuel Eisenstadt) geprägte Begriff der Peer group, meint in seiner ursprünglichen Form eine altershomogene Gruppe²⁷. Die Peer group wird als ergänzende Sozialisationsinstanz beschrieben, die als Verbindungsglied zwischen dem primären und sekundären Sozialisationsbereich fungiert (vgl. Moser, 2000; Unterweger & Kalt, 2004; siehe auch Kapitel 2.1). Eine Clique ist ein informeller Zusammenschluss eines eher lokalen Freundeskreises mit geringer Mitgliederzahl, der gemeinsamen Aktivitäten nachgeht. Cliques haben keine regulären, festen Mitgliedschaften, keine festen Rollenzuschreibungen oder ausgeprägten Hierarchien. Entscheidend für die Cliquesbildung sind "persönliches Zusammenpassen, gleicher Geschmack und gegenseitige Bewunderung und Zuneigung" (Harring, 2007, p. 242, in Anlehnung an Baacke) der Jugendlichen und nicht etwa eine gemeinsame exklusive Vorliebe für ein gemeinsames Thema, wie ein Musikgenre, eine Sportart oder eine Weltanschauung, wie dies bei Szenen der Fall ist. Die Auswahl der Cliquesmitglieder erfolgt weit eher über die soziale Schichtzugehörigkeit und die ethnischen Hintergründe. Der Fortbestand und das Zusammengehörigkeitsgefühl regeln sich über regelmäßige Treffen beziehungsweise Anwesenheit und über die reguläre Kommunikation. Letztere erfolgt nicht selten komplementär über moderne Kommunikationswege und -mittel (SMS, Facebook, Chat). Dennoch übersteht eine Clique durchaus auch Phasen der Nicht-Kommunikation. Ihre Mitglieder vertrauen einander und sind einfach für einander da. Zudem verfolgen sie keinen gemeinsamen Themenschwerpunkt, der gegebenenfalls ein ständiges *up to date* oder die notwendige Teilnahme an Aktivitäten erfordert (vgl. Scherr, 2010).

In der Auseinandersetzung mit ihren Peers entwickeln Jugendliche in der Clique neben einem sozialen (Selbst-)Verständnis, auch soziale Kompetenzen sowie Werte- und Normvorstellungen. Die Clique ist ein geschützter Raum, in dem die Jugendlichen 'Identität' erproben können (vgl. Harring, 2007). Damit innerhalb der Clique ein Miteinander möglich ist, sind Kompromissbereitschaft, Kooperation und Kritikfähigkeit notwendige Voraussetzungen, um sowohl die Beziehungen untereinander und die gemeinsamen Regeln auszuhandeln als auch die soziale Kompetenz zum Aufbau eines eigenen Netzwerkes zu entwickeln. In der Clique lernen die Jugendlichen auf einer sozialen, kommunikativen und emotionalen Ebene mit anderen Menschen in Kontakt zu treten, Beziehungen aufrechtzuerhalten oder gegebenenfalls aufzulösen. Darüber hinaus ist ein Gespür für Organisation und Zeiteinteilung unerlässlich, um die Clique mit anderen (Freizeit-)Beschäftigungen, zum Beispiel dem Training im Sportverein, zu vereinbaren (vgl. ebenda). Das gemeinsame Ausprobieren, Erproben und Experimentieren in der Clique fördert somit eine ganze Reihe unterschiedlicher Kompetenzen und bietet den Jugendlichen die Möglichkeit unter anderem ein Verständnis von Moral zu entwickeln, selbstverantwortlich zu handeln, Verantwortung in der Gruppe zu übernehmen, Entscheidungen zu treffen und für diese Entscheidungen einzustehen, was sich auf

²⁶ Teile der folgenden Textpassagen sind meinem Artikel zu informellem Lernen in Cliques und Jugendszenen (vgl. Zeimet, 2011b) entnommen.

²⁷ Hier sei angemerkt, dass Szenegruppen zwar gegebenenfalls Altershomogenität aufweisen können, Szenen in ihrer Gesamtheit jedoch alterheterogen sind.

die Selbststeuerung und die Individualisierung der Jugendlichen auswirkt (vgl. Willems et al., 2010).

Als negative Konsequenzen nennt Harring (2007) beispielsweise die mögliche emotionale Abhängigkeit der Jugendlichen von der Clique oder die Verweigerung der Zugehörigkeit zur Clique durch ihre Mitglieder – was sich beispielsweise negativ auf das Selbstbild und auch das Selbstwertgefühl der betroffenen Jugendlichen auswirken kann. Zudem, so Harring, besteht die Möglichkeit, dass innerhalb der Clique *nicht-konforme Werte* vermittelt werden, was eine Grundlage für kriminelle Handlungen und Gewaltbereitschaft sein kann, aber nicht sein muss.

3.1.2 Lebensstil

Zur Beschreibung der 'Jugendlichen' greift die Lebensstilforschung auf Indikatoren zurück, die sich in dieser Form auch in Szenen lokalisieren lassen: ein gesteigertes Interesse an Musik, Mode, Sport, neue Medien und moralpolitischen Anliegen. Ein wesentliches Merkmal einer Szene jedoch ist, dass sich die SzenegängerInnen selbst als Teil, selbst als zugehörig zur Szene definieren. Im Gegensatz zu Szenen sind Lebensstile "externe *Ungleichheitsmodelle*, die – *anhand von durch die Forscher als relevant gesetzten Indikatoren* – der Segmentierung und Aggregation von Personentypen dienen" (Hitzler & Niederbacher, 2010a, p. 93, in Anlehnung an Müller-Schneider).

Ein Lebensstil drückt im Prinzip die Art und Weise aus, wie das persönliche Leben nach außen hin ästhetisch in Szene gesetzt wird. Es handelt sich allerdings dabei nicht um eine wahllose Ansammlung und Darstellung beliebiger Präferenzen und Abneigungen. Es besteht ein frei gewähltes übergeordnetes, übergreifendes Geschmacksmuster, das sich auf unterschiedliche Bereiche erstreckt, und zwar so, dass in der Summe aus der Sicht der Person, die diesen Lebensstil lebt, ein ästhetisches Gesamtbild entsteht, wo alles aufeinander passt beziehungsweise aufeinander abgestimmt ist (vgl. Müller-Schneider, 2008). Dem Lebensstil kann, muss aber keine bestimmte Gesinnung zugrunde liegen. Folglich können mehrere Menschen dem selben Geschmacksmuster folgen, die Ausführung bleibt dennoch sehr individuell. Hitzler und Niederbacher (2010b) argumentieren allerdings, dass Lebensstile vorwiegend aus 'Paketen' ähnlicher und gleicher Konsum-Neigungen aller Personen entstehen, die diesem Lebensstil zugerechnet werden.

Bereiche die durch den Lebensstil geprägt werden, sind zum Beispiel die Literatur, die man liest, die Musik die man hört, Sportarten und Kleidung die man bevorzugt, das Wohnambiente, die Veranstaltungen die man besucht, die Ernährung oder auch die Körperinszenierung. Lebensstile sind sehr expressiv, nicht zuletzt da sie sich auf für andere wahrnehmbare Bereiche ausstrecken und für andere sichtbar sind und 'erkannt' werden können. Oft reicht ein Blick in die Wohnung, ins Bücherregal oder auf die Kleidung, um den Lebensstil einer Person in der Grundtendenz bestimmen zu können. Ähnlich wie Wörter und Sätze, sind Lebensstile Teil der symbolischen Interaktion zwischen Menschen; Zeichen und Element eines Stils werden wahrgenommen, entschlüsselt und interpretiert (vgl. Müller-Schneider, 2008; siehe auch Kapitel 6.1.1).

3.1.3 Brand Community

Eine Brand Community ist eine Markengemeinschaft oder auch Markengemeinde (vgl. Geißler, 2009). Sie ist ein Beziehungsnetzwerk von IntensivnutzerInnen und – anwenderInnen eines bestimmten Produktes oder einer Dienstleistung einer bestimmten Marke. Zwischen den Mitgliedern besteht allerdings eine reduzierte Verbindlichkeit. Ziel und Zweck einer Brand Community ist es, global KundInnen und AnwenderInnen, die sich intensiv mit der Marke verbunden fühlen, in einem Netzwerk zusammenzuführen. Die Community zeichnet sich durch die kollektive Identität der MarkennutzerInnen und der speziellen Gruppensolidarität aus. Letztere drückt sich insbesondere in der gegenseitigen Unterstützung und Hilfe in und bei der Anwendung des Markenproduktes, zum Beispiel bei Schwierigkeiten in der Handhabung, bei technischen Problemen oder bei Pannen aus. Man hilft sich gegenseitig mit Fachwissen und Erfahrung weiter. Die gegenseitige Hilfestellung ist dabei unentgeltlich. So wird ein Teil des Kundenservices des Unternehmens, das das jeweilige Produkt herstellt, ausgelagert und in Eigenregie an die AnwenderInnen weitergegeben, wodurch das Unternehmen deutliche Kosten spart (vgl. Heinzlmaier, 2012).

Brand Communities lassen sich in drei basale Formen ausdifferenzieren: *pools*, *webs* und *hubs*. Mitglieder der Pools zeichnen sich in der Regel durch gemeinsame Ziele und Werte aus. Zwischenmenschliche Beziehungen sind selten und auch nicht unbedingt erwünscht, zum Beispiel Apple-User, ULC-Mitglieder²⁸. Ganz anders verhält es sich da mit Webs. Sie gründen förmlich auf zwischenmenschliche Eins-zu-Eins-Beziehungen (zum Beispiel Facebook). Webs sind die stärkste und stabilste Communityform. Hubs kommen der traditionellen Form der Fan-Gemeinde sehr nahe. Was die Mitglieder zusammenhält, ist ihre Bewunderung für ein Individuum. Dabei kann es sich um fiktive Filmfiguren (zum Beispiel Harry Potter, The Twilight Saga) handeln oder auch um tatsächliche Personen. Hubs steigen und fallen mit der Popularität dieser Persönlichkeiten. Hubs in Verbindung mit realen Personen werden oftmals von Firmen zur Erzeugung von Pools benutzt. Über die Person soll eine starke Bindung und Identifizierung der Kunden mit der Marke oder dem Produkt erreicht werden, zum Beispiel Michael Jordan für Nike (vgl. Fournier & Lee, 2009).

3.1.4 Mainstream

Mitglieder der Jugendkulturen verwenden für sich selbst oftmals Bezeichnungen und Begriffe, um die Gemeinsamkeit(en) untereinander zu betonen und gleichzeitig ihre Individualität gegenüber dem Mainstream deutlich zu machen und sich von ihm zu unterscheiden (vgl. Williams, 2011). Als Mainstream gilt dann die Masse der der Personen, deren Stil jugendkulturell geprägt ist. Es wäre irreführend in dem Zusammenhang von einem einzigen Mainstreamstil zu sprechen. Viel eher verhält es sich so, dass verschiedene Stilelemente, Attribute, Symbole und Accessoires (zum Beispiel Musik, Kleidung, Events, Sportarten) aus unterschiedlichen Jugendkulturen den Jugendlichen des Mainstreams über die jeweilige Produktindustrie zur Verfügung gestellt werden. Welche Stilelement gerade 'in' und 'cool' sind und den Jugendlichen das zeitgemäße Lebensgefühl vermitteln, wird ihnen über die Medien und die Werbung vorgegeben (vgl. Lauenburg, 2008). In Zeiten der Individualisierung wird es

²⁸ Union Luxembourgeoise des Consommateurs (Konsumentenschutzverein)

für Jugendliche des Mainstreams zunehmend schwieriger, individuell und besonders zu sein; die Teilnahme an einer gezielten Jugendkultur erscheint dann einfacher (vgl. Großegger, 2010). Im Gegensatz zu einer Jugendkultur oder auch Szene findet sich im Mainstream kein gemeinsamer Themenschwerpunkt. Hier geht es weniger darum Gleichgesinnte zu treffen, die Interesse an demselben Thema haben, das grundlegend für alle Aktivitäten ist. Zwar kann man dieselbe Musik hören, dieselbe Sportart betreiben oder etwa auf denselben Partys abhängen, das allein reicht aber dann nicht, um über den Status des Mainstream hinauszugelangen.

Vielleicht dient die Idee des Mainstreams den Mitgliedern der Jugendkulturen auch nur als Vorwand, um sich im Vergleich mit dem Mainstream als etwas Besonderes zu erleben. In dem Fall besteht die Grenze zwischen Mainstream und Jugendkultur immer dann und überall da, wo Menschen sich kollektiv darüber einig sind, dass diese Grenze existiert. Denn das, was Außenstehende gegebenenfalls als Jugendkultur bezeichnen, muss in den Augen der betroffenen Jugendlichen keine sein. Und genauso kann eine von den Mitgliedern definierte Jugendkultur nicht notwendigerweise von Außenstehenden als solche aufgefasst werden (vgl. Williams, 2011).

3.1.5 Subkultur

Subkulturen zeichnen sich durch 'exklusive' Mitgliedschaft und vergleichsweise 'geschlossene' Interaktionsbeziehungen aus und weisen demnach präzise Merkmale der Inklusion und Exklusion auf. Mittels ihrer spezifischen Praktiken werden "eine von der gesellschaftlichen Gesamtkultur *abweichende*, gemeinsame *Weltsicht* und kollektive *Identität* erzeugt und gesichert" (Hitzler & Niederbacher, 2010a, p. 94).

Subkulturen im Sinne der Cultural Studies²⁹ dürften heute nur noch schwer ausfindig zu machen sein, wenngleich Szenen mitunter typische subkulturelle Elemente aufweisen (könnten) (vgl. Gebhardt, 2006; siehe auch Kapitel 2.1). Das Vorhandensein beziehungsweise Nicht-Vorhandensein dieser subkulturellen Elemente sind für Gebhardt das "Differenzierungskriterium, das es ermöglicht, den Eigensinn und die Widerstandsfähigkeit von Jugendszenen typologisch zu ordnen" (ebenda p. 5).

Im Zuge der Individualisierungsdiskurse wurde der Begriff der Jugendsubkultur in der Jugendforschung allmählich durch (Jugend)Szene ersetzt. Dies mit der Begründung, dass die zunehmend mangelnden Verbindlichkeiten sich auch auf die Gesellungsgebilde der Jugendlichen aus- und einwirken. Durch das Fehlen sanktionierbarer Werte und Normen sowie deren schwindende Verinnerlichung, die zum Szene-Hopping animiert, könnte folglich nicht mehr von Kultur gesprochen werden (vgl. Lauenburg, 2008).

3.1.6 Milieu

Allgemein lässt sich sagen, dass die Zugehörigkeit zu einem Milieu, im Gegensatz zu einer Szene, auf strukturellen Rahmenbedingungen beruht und limitiert ist. Es

²⁹ Subkultur, im Sinne des CCCS, ist die Bezeichnung für eine "'totale', 'eigensinnige' und (latent) 'widerständige' Lebensform, die sich als soziale, kulturelle (manchmal auch politische und ökonomische) 'Alternative' zu der sie umgebenden Gesellschaft begreift und deshalb deren normativen Ansprüchen und kulturellen Ausdrucksformen dezidiert entgegentritt" (Gebhardt, 2006, p. 2).

handelt sich nicht um eine individuelle, freie Entscheidung. Konträr zu Szenen können Milieugrenzen nur in begrenztem Rahmen überschritten werden, die Strukturen sind eher auf Dauer ausgelegt (vgl. Haunss, 2004). Milieus als gesellschaftliche Großgruppen zeichnen sich durch starken Zusammenhalt und einer erhöhten Binnenkommunikation aus, da sie auf gemeinsame Lebenslagen ihrer 'Mitglieder' aufbauen, aus denen sich gegebenenfalls gemeinsame Lebensstile entwickeln können (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010a; Müller-Schneider, 2008).

Die beiden Konzeptionalisierungen der deutschen Milieu-Forschung, (1) agis (mit Michael Vester) – mit Anlehnung an Bourdieu und (2) Gerhard Schulze – im Anschluss an Becks Individualisierungsthese unterscheiden sich, jede auf ihre Weise, offensichtlich von Szenen. Schulzes Milieus sind im Gegensatz zu Szenen spezifischer und kleinteiliger, ortsgebunden und auf Interaktion, nicht nur auf Kommunikation, angewiesen. Szenen weisen im Gegensatz zu den Milieus der agis-ForscherInnen keine sozioökonomischen Merkmale auf. Hitzlers Untersuchungen weisen in die Richtung, dass Szenen die gesellschaftliche Soziostruktur nicht repräsentativ widerspiegeln, sondern vorwiegend andere Faktoren (wie Alter und Geschlecht) die Szenestruktur deutlicher bestimmen (vgl. Haunss, 2004).

Milieumodelle gehen davon aus, dass die Vermittlung von Orientierungen und Wertekataloge nach wie vor von Sozialisationsagenturen getragen wird und nicht durch die 'autonome' Aneignung der Individuen. Allerdings beschränken sich Individuen nicht ausschließlich auf ihr Milieu, sondern suchen weitere und andere soziale Räume auf, um mit Gleichgesinnten der zunehmend komplexen realen Welt zu begegnen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

3.2 Zur Geschichte des Szenebegriffs

Der Begriff *Szene* geht im deutschsprachigen Raum Ende der 1980er Jahre auf Dieter Baacke (2007) zurück als *Import aus der Alltagssprache* (vgl. Hitzler & al, 2005a) im Zusammenhang mit seinem sozialökologischen Modell. Findet der Szenebegriff im weiteren Verlauf bei den AutorInnen der einschlägigen Literatur (vgl. Ferchhoff, 2007) zunehmend Verwendung und Bedeutung, so werden die Begriffe der 'Jugendkultur' und der 'Jugendszene' meistens durcheinander und ohne konkrete inhaltliche Füllung verwendet (vgl. Pape, 1998). Pape selbst sieht 'Szene' als einen intimitäts- und identitätsfördernden Interaktionsbereich mit starker stilistischer und musikalischer Ausrichtung. Er verweist bereits darauf, dass (Jugend-)Szenen von den Herkunftsmilieus der SzenegängerInnen abgekoppelt, Szenezugehörigkeit zeitlich begrenzt und Szenen institutionell nicht gebunden sind (vgl. Pape, 1998). Beschreibt Ralf Vollbrecht Szenen als Ort, an dem sich Kulturen alltagsweltlich erfahren lassen und an dem Zugehörigkeiten inszeniert werden können und beschreibt Jürgen Barthelmes Szene als 'Ausdrucksort' der Jugendkulturen, bleibt der Begriff hier jedoch weiterhin ungeklärt (vgl. Hitzler, 2008). Auch im Bereich der Jugendkulturforschung bleibt 'Szene' undefiniert und ohne wirkliche theoretische Grundlage (vgl. Hitzler & al, 2005a). Einen Grundstein einer Definition legt Schulze in seinem Werk *Die Erlebnisgesellschaft* indem er Szene als "ein Netzwerk von Publika, das aus drei Arten der Ähnlichkeit entsteht: partielle Identität von Personen, von Orten und Inhalten. Eine Szene hat ihr Stammpublikum, ihre festen Lokalitäten und ihr typisches Erlebnisangebot" (Schulze, 1997, p. 463).

Legen Hitzler, Bucher und Niederbacher (2001), in Anlehnung unter anderem an Schulze, ihr theoretisches Szene-Konzept bereits 2001 vor, finden sich im Anschluss sowohl in wissenschaftlichen als auch in populärwissenschaftlichen Publikationen nach wie vor unscharfe Rahmungen des Szene-Begriffs. In der Zusammenführung kommen diese Rahmungen dem Szenebegriff von Hitzler und Niederbacher (2010b) bereits sehr nahe. So lässt 'Szene' sich hier als ein (loses) soziales freiwilliges Netzwerk (vgl. Farin, 2001; Großegger & Heinzlmaier, 2004) oftmals Gleichaltriger (vgl. Farin, 2001) beziehungsweise als soziales Gefüge von Personen (vgl. Gebhardt, 2006) mit gleichen kulturellen Interessen (vgl. Farin, 2001; Großegger & Heinzlmaier, 2004), ähnlichen Weltanschauungen (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004), ähnlichen Orientierungen (vgl. Farin, 2001), als eine bestimmte materielle und mentale Form der kollektiven Selbststilisierung (vgl. Gebhardt, 2006) charakterisieren. Damit die Szene sich konzipieren kann, bedarf es typischer Orte und typischer Zeiten (vgl. ebenda), damit dieses überregionale Phänomen mit lokaler Anbindung (vgl. Farin, 2001) sich interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln kann (vgl. Gebhardt, 2006). Gebhardt (2006) hebt sieben szenespezifische Merkmale hervor:

- Szenen sind primär ästhetisch orientierte soziale Netzwerke,
- Szenen sind thematisch fokussierte soziale Netzwerke mit je einer eigenen Kultur,
- Szenen sind relativ unstrukturierte und labile Gebilde,
- Szenen sind kommunikative und interaktive Teilzeit-Vergemeinschaftungen,
- Szenen sind von einer 'Organisationselite' vorstrukturierte und von einer 'Reflektionselite' mit 'Sinn' versehene Erfahrungs- und Erlebnisräume,
- Szenen sind exklusiv und reklamieren Einzigartigkeit,
- Szenen konstituieren sich im Event.

Zentner (2009) definiert nebst ästhetisch-stilistischen Symbolen (Expression) zwei weitere Dimensionen, die in allen Szenen vorzufinden sind: Werthaltungen (Einstellungen) und die Interaktionskultur (Beziehungen). Die drei Faktoren sind je nach Szene unterschiedlich gewichtet. Die Inszenierung einer Szene ist an bestimmte Situationen, Orte und Zeiten gekoppelt. Zentner gibt zudem zu bedenken, dass der soziökonomische Hintergrund von Personen als Zugangsschranke nicht außer Acht gelassen werden darf.

Die zusammengeführten Definitionselemente finden sich in der Definition von Hitzler und Niederbacher (2010a) wieder³⁰ (siehe Kapitel 1.1). Szenen als Vergemeinschaftungsform beziehungsweise Gesellungsgebilde werden hier nicht auf eine Zielgruppe oder einen subkulturellen Stil reduziert. Insbesondere über das Hervorheben der Handlungsorientierung distanzieren sich die Autoren von anderen Ansätzen, die bereits von Szene sprechen, wenn sich Gleichgesinnte durch ihr Erscheinungsbild stilistisch von anderen unterscheiden und regelmäßig treffen (Haunss, 2004). Auch die von Gebhardt angeführten Merkmale finden sich in ähnlicher und ausgeweiteter Form bereits bei Hitzler und Niederbacher (2010b)

³⁰ Hierbei handelt es sich um eine überarbeitete, leicht modifizierte Ausformulierung der Definition aus der 2001 erschienenen Ausgabe von *Leben in Szenen* (Hitzler et al., 2001). In der Fassung von 2001 definieren sie Szenen als "thematisch fokussierte kulturelle Netzwerke von Personen, die bestimmte materiale und/ oder mentale Formen der kollektiven Selbststilisierung teilen und Gemeinsamkeiten an typischen Orten zu typischen Zeiten interaktiv stabilisieren und weiterentwickeln" (ebenda, p. 20)

wieder. Letztere operationalisieren den Szene-Begriff in insgesamt 12 unterschiedliche Merkmale (siehe Kapitel 3.3.3).

Lauenburg (2008) verzichtet beispielweise in seinem Buch *Jugendszenen und Authentizität* und der ihr zugrunde liegenden Feldforschung auf die Verwendung des Jugendszenebegriffs im hitzlerschen Sinne, da dieser seiner Auffassung nach mit der alltagssprachlichen Verwendung des Begriffs Szene in Konkurrenz steht und davon ausgegangen werden kann, dass der wissenschaftliche Szenebegriff nicht mit dem Szeneverständnis der befragten Jugendlichen übereinstimmt. Er plädierte in diesem Fall an das Begriffsverständnis der Jugendlichen anzuknüpfen. Dem zur Folge ist eine (Jugend-)Szene eine *soziale Vergemeinschaftung* an der Jugendliche³¹ auf der Grundlage "einzelner szenespezifischer Gemeinsamkeiten, nach individuellen Kriterien" (ebenda p. 14) teilnehmen. Der szeneeigene Stil entsteht erst durch das Zusammenspiel der einzelnen SzenegängerInnen. Dieser bildet sodann auch das für Außenstehende erkennbare Merkmal der jeweiligen Szene (vgl. ebenda).

3.3 Das Konzept der Szene nach Hitzler und Niederbacher

Szenen sind eine lockere soziale Netzwerkform, in die man weder hineingeboren noch hinein sozialisiert wird. Man sucht sie sich auf Grund von bestimmten Interessen aus und bewegt sich anschließend über eine mehr oder weniger lange Zeitspanne in ihr. In einer Szene vergemeinschaften sich Personen mit gleichen Gesinnungen und Interessen. Szenen weisen einerseits zwar lokale Färbungen und Eigenheiten auf, sind andererseits aber ein globales Phänomen. Szenen besitzen keine förmliche Mitgliedschaft, Ein- und Ausstieg gestalten sich (mehr oder weniger) problemlos (vgl. Hitzler, 2008). Ausgehend von dieser Struktur, lassen sich Szenen als "prototypische Gesellungsformen der individualisierten und (...) der juvenilen Menschen in Gesellschaften im Übergang zu einer 'anderen' Moderne" (ebenda p. 57) begreifen. Der prototypischen Charakter der Szenen, ist gekennzeichnet (1) durch die wachsende Anzahl der Szenen (2) durch die Tatsache, dass "das Miteinander in herkömmlichen Gemeinschaften immer mehr symptomatische Elemente posttraditionaler Vergemeinschaftungen übernimmt" (ebenda p. 57).

Szenen gelten als eine mögliche Form posttraditionaler Vergemeinschaftung. Mit traditionellen Gemeinschaften haben Szenen das Prinzip eigener Regeln, Relevanzen, Routinen und Weltdeutungsschemata, wenn auch mit partieller Geltung, gemein (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Sie unterscheiden sich von traditionellen Gemeinschaften, da sie:

- *nicht* aus vorgängigen gemeinsamen Lebenslagen oder Standesinteressen der TeilnehmerInnen heraus entstehen,
- einen signifikant *geringen* Verbindlichkeitsgrad und Verpflichtungscharakter aufweisen,
- *nicht* prinzipiell selektiv und exkludierend strukturiert und auch nicht auf exklusive Teilhabe hin angelegt sind,

³¹ Lauenburg (2008) will hier Jugend als Lebensphase verstanden wissen, die für ihn die Spanne der 15-25jährigen umfasst. Insgesamt bestehen in der Szeneforschung unterschiedliche Ansichten über die Altersspanne in Szenen. Besonders wenn von *Jugendszene* die Rede ist. Je nachdem wie AutorInnen Jugend und Szenezugehörigkeit definieren, variieren folglich auch die Zahlen derer, die eine Szeneaffinität aufweisen (vgl. Hitzler, 2008).

- aber gleichwohl als thematisch fokussierter vergemeinschaftender und symbolisch markierter Erlebnis- und Selbststilisierungsraum fungieren,
- dass sie ein Gesellungsgebilde von AkteurInnen sind, welche sich *selber* zu dieser begreifen

(vgl. Hitzler & al, 2005a; Hitzler & Niederbacher, 2010a).

Szenen als soziale Teilzeit-Welten werden als (ab-)wählbare Optionen erlebt, die sich nicht nachteilig auf die Mitgliedschaft in anderen Gemeinschaften auswirken (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Mit dieser Definition lassen sich Szenen insbesondere von den beiden Konzepten unterscheiden, die bisher für die Beschreibung vergleichbarer Gemeinschaftsbildungen herangezogen worden sind: Subkultur und Milieu (siehe Kapitel 3.1). Szenen bilden eine zusätzliche gesellschaftliche Kategorie, die sich nicht auf bisherige Kategorien zurückführen lässt und sie lassen sich anhand dieser Ausführungen insbesondere von diesen beiden Konzepten unterscheiden (vgl. Haunss, 2004).

3.3.1 Forschungsgrundlagen für das Szenekonzept

Szenen sind Gesinnungsgemeinschaften deren Mitglieder ihren Fokus auf ein gemeinsames Thema richten. Dennoch stellen Szenen kaum homogene Gemeinschaften dar, sondern in ihnen finden sich Individuen mit unterschiedlichen Lebensweisen, unterschiedlichem gesellschaftlichen Status und mitunter auch mit gegensätzlichen Weltanschauungen und Ansichten wieder. Ihre einzige Gemeinsamkeit ist gegebenenfalls lediglich das gemeinsame Thema der Szene³². Hitzler und Niederbacher (2010a) bezeichnen ihr Interesse an der Rekonstruktion subjektiver Perspektiven beziehungsweise Lebenswelten zeitgenössischer AkteurInnen als 'roten Faden' ihrer Szeneforschungen. Orientiert wird sich in der Szeneforschung an Alfred Schützes Lebensweltanalyse. Da ForscherInnen aber vor allem die Lebenswelten anderer AkteurInnen rekonstruieren, wird die Lebensweltanalyse in ein methodenplurales, triangulatives ethnographisches Forschungskonzept integriert (vgl. ebenda).

Im Wesentlichen geht es darum das Ent- und Fortbestehen von Bedeutungen nachzuvollziehen, inwiefern sie als 'objektiv' gelten (können) und welche Deutung Involvierte diesen "gesellschaftlich 'objektivierten' Bedeutungen" (ebenda, p. 97) zusprechen und welchen subjektiven Sinn sie ihnen zusprechen und so wiederum an der sozialen Konstruktion der Wirklichkeit mitwirken. Einzufangen ist die Perspektive aus der die an der Untersuchung teilnehmenden Menschen "die für sie relevanten Ausschnitte aus der sozialen Welt wahrnehmen" (ebenda, p. 97).

Zur Datenerhebung werden unterschiedliche Methoden der empirischen Sozialforschung herangezogen, wie die Dokumentenanalyse, Interviews, standardisierte Befragungen und systematische Beobachtungen. Das grundlegende Verfahren stellt dabei die *beobachtende Teilnahme* (vgl. Hitzler, 1999). Die beobachtende Teilnahme ist ein möglichst intensives Eintauchen in das zu untersuchende Feld und die Teilnahme an Szenegeschehen und Szenegewohnheiten (siehe Kapitel 6.2.3). Ein weiterer Bestandteil der scene-ethnographischen Forschung

³² Hieran lässt sich bereits erahnen, wie problematisch sich der Einsatz von qualitativen und quantitativen Methoden bei der Erkundung von und Datenerhebung in (Jugend-)Szenen gestalten kann (vgl. Pape, 2001).

ist die Anwendung von *Experten-Interviews*. Ein Experten-Interview meint ein Gespräch *auf gleicher Augenhöhe* zwischen Forscher und Befragtem (vgl. Pfadenhauer, 2005; siehe Kapitel 6.2.2). Da sich aber nicht alles mit diesen Verfahren erheben lässt, wird auf das ganze Methoden-Instrumentarium empirischer Sozialforschung, erfahrungsgemäß besonders auf nichtstandardisierte Verfahren, zurückgegriffen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010a).

Die Datenauswertung erfolgt mit Methoden, die sich der 'Sozialwissenschaftlichen Hermeneutik' zuordnen lassen. Selbst bezeichnen die ForscherInnen ihre Grund-Deutungstechnik als 'quasi-sokratisch'³³. Die Grund-Deutungstechnik wird mit diversen Codierungsverfahren, zum Beispiel der 'Ethnographischen Semantik' oder phänomenologischer Deskriptionen, verknüpft. Die nachvollziehbarere, verständlichere und populärste Form der Ergebnispräsentation der wissenschaftlichen Szeneforschung findet sich unter www.jugendszenen.com (vgl. ebenda).

3.3.2 Der Aufbau einer Szene

Für die Entstehung einer Szene existiert nicht nur kein exaktes Geburtsdatum (vgl. Farin, 2006a), sondern ebenso wenig ein Rezept oder eine Gebrauchsanweisung. Auf eine etwas 'romantisierende' Weise beschreibt Farin (2006a) das Entstehen einer Szene so, dass Jugendliche sich zusammenfinden und aus Gründen der Abgrenzung oder einfach aus Spaß anfangen sich anders zu kleiden, anders zu reden, anders zu tanzen und über einen unbestimmten Zeitraum zunehmend weitere Jugendliche 'einsteigen', erst regional und dann überregional, und sich die Szene so konzipiert. Das 'Ding' bekommt einen Namen und Medien greifen das neue Phänomen auf und beginnen die Szene für das breite Publikum zu interpretieren. Dem hinzuzufügen wäre allerdings, dass durch die zunehmende Globalisierung nicht zuletzt durch die zunehmende Bedeutung der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien, zum Beispiel Mobiltelefon und Internet, Jugendliche weltweit auf sowohl neue als auch 'tot geglaubte'³⁴ Stile und Jugendkulturen zurückgreifen und anknüpfen können. Dies ermöglicht ihnen sich die Stile für sich zu erschließen und auf die heimischen Bedingungen anzupassen (siehe Kapitel 2.1: Jugendkulturen als Phänomen).

Die Szeneforschung unterteilt Szenen in unterschiedliche Levels, die die Bindung der Szeneangehörigen beschreibt. Die Modelle sind sich in ihrer Beschreibung sehr ähnlich, lediglich die Anzahl und die inhaltliche Beschreibung der Levels variieren. Ausgehend von der Annahme, dass Szenen zentralistische Gebilde sind (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b), werden sie als *Zonen-Modell* beschrieben, in dessen Mitte sich die *Szene-Elite* befindet. Diese lässt sich in eine Organisations-, Reflexions- und Repräsentationselite unterteilen (vgl. ebenda). Es handelt es sich hierbei nicht unbedingt um die quantitativ größte Gruppe einer Szene (vgl. ebenda). Hier finden sich jedoch die Szeneangehörigen wieder, die sich zu 100% mit ihrer Szenen identifizieren und den Szene-Code maßgeblich reproduzieren (vgl. Farin, 2001),

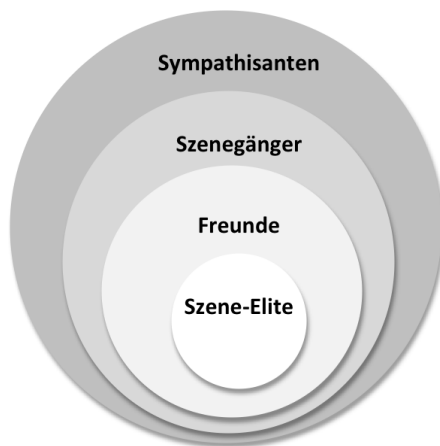
³³ Expliziert werden soll, "was der Interpret (...) zu sehen meint, und (...) zu plausibilisieren, aufgrund welcher (...) Kriterien man zu sehen meint, was man zu sehen meint. Dieser Vorgang wird (...) so lange wiederholt, bis ein Konsens der beteiligten Interpreten über den Sinngehalt des Gegenstandes der Interpretation erzielt wird" (Hitzler & Niederbacher, 2010a, p. 98).

³⁴ Alte Trends, Stile und Jugendkulturen erleben auf diese Weise ihre sogenannten Revivals.

permanent präsent sind, vorrangig mit der Strukturierung der Szenetreffpunkte als auch der Produktion von Veranstaltungen und Events befasst sind (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b), die nebst vielfachen Privilegien und Vergünstigungen vom Szene-Prestige der Organisationselite profitieren (vgl. Lauenburg, 2008). Hitzler und Niederbacher (2010b) weisen darauf hin, dass eine Szene durchaus auch aus mehreren vernetzten Organisationseliten bestehen kann.

Abb. 1. Die Level einer Szene

(Quelle: Hitzler und Niederbacher (2010b), Farin (2001); eigene Darstellung)



Um die Szene-Elite herum befindet sich das Level Freunde. Beide Levels sind mit einander verwoben. Diese "aktiven Konsumenten" (Großegger & Heinzlmaier, 2004, p. 21) kennen und leben den Szene-Code weniger intensiv und perfekt als die Szene-Elite (vgl. Farin, 2001). Farin räumt zudem ein, dass Mitglieder dieses Levels³⁵ sich gegebenenfalls auch zwischen unterschiedlichen Szenen hin und her bewegen und sich weniger stark an eine Szene gebunden fühlen, als Mitglieder der Szene-Elite. Die "Mainstream-Szene" (Großegger & Heinzlmaier, 2004, p. 21), "Freizeitszene"

(Farin, 2001, p. 95) beziehungsweise die ('normalen') "Szenegänger" (Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 23) der Szenegänger aus modischen Beweggründen (vgl. Lauenburg, 2008) unterscheiden sich von den anderen durch eine noch schwächere Bindung an die Szene, die Benutzung von Szene-Accessoires und das Wissen um und die Verwendung von Basiselementen des Szene-Codes (vgl. Farin, 2001). Für sie "bedeutet 'in der Szene sein' das Eintauchen in eine vom kommerziellen Markt bediente, konsumierbare Freizeit- und Erlebniswelt" (Großegger & Heinzlmaier, 2004, p. 21). In Anlehnung an Manfred Zentner beschreibt Farin (2001) ein erweitertes Vier-Zonen-Modell, das als äußeres Level die Sympathisanten beschreibt. Sie bewegen sich mehr oder weniger bewundernd und weitaus weniger oft in der Szene. Sie tauchen immer wieder bei Events und an den Szenetreffpunkten auf, sehen sich aber selbst nicht notwendigerweise als Mitglied der Szene und werden (was wichtig ist) auch nicht von den SzenegängerInnen als solche akzeptiert³⁶.

Zwar ließe sich vermuten, dass die Szene-Elite die wohl eher quantitativ kleinste und die Sympathisanten die quantitativ größte Gruppierung darstellt, präzise Angaben zu den Größen der jeweiligen Levels lassen sich aber kaum nachweisen. Dies nicht

³⁵ Bei Farins (2001) Zonenmodell dürften die Szene-Freunde mit der von ihm nach Zentner (2000) beschriebenen Randszene identisch sein.

³⁶ Mit der Erweiterung des Szenemodells um das Level der Sympathisanten wird an dieser Stelle bereits auf die Ergebnisse aus der vorliegenden Studie reagiert. Der Analyse auf Gemeinsamkeiten der Szenestruktur war zu entnehmen, dass eine Erweiterung um ein viertes Level der Szenedarstellung in Betracht gezogen werden sollte (siehe Kapitel 9.10). Aus den Beschreibungen und Grafiken in Leben in Szenen geht für den Autor nicht eindeutig hervor, inwiefern Hitzler und Niederbacher selbst ein erweitertes (viertes) Level andenken, wenn sie in Bezug auf die diversen Szeneakteure den Typ des Publikums einführen. Die Kohärenz zwischen den Grafiken zur Organisationselite und zu den Typen der Szeneakteure scheint jedenfalls nicht unmittelbar gegeben (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

zuletzt durch die Tatsache, dass sich die Ränder der jeweiligen Levels nur schwer bestimmen lassen und mitunter fließend ineinander übergehen. Die Levelgrößen dürften zudem von Szene zu Szene variieren.

3.3.3 Die Operationalisierung des Szenebegriffs

Grundsätzlich stellen Szenen eine Gesellungsform dar, die sich weltweit wiederfinden lässt: unter anderem durch die zunehmende Mediatisierung (allen voran das Internet) finden 'alte' und neukonzipierte Jugendkulturen eine weltweite Verbreitung. Dabei weisen Szenen und ihre thematische Auslegung in der Regel regionale und lokale Einschläge und Charakteristika auf. Laut Hitzler und Niederbacher (2010b) lassen sich 12 Merkmale herauskristallisieren, die einen Zusammenschluss von Gleichgesinnten als Szene charakterisiert.

Szenen sind Gesinnungsgemeinschaften.

Für Jugendliche kann es eine unangenehme Vorstellung und Situation sein, etwas alleine unternehmen zu müssen oder alleine irgendwo hingehen zu müssen – das Gefühl zu haben, nicht dazuzugehören. Ein Leben ohne Freunde und Verbündete erscheint undenkbar (vgl. Farin, 2001). So suchen Jugendliche zunehmend Verbündete für ihre Interessen, Neigungen, Projekte, sogenannte Gesinnungsfreunde. In traditionellen Gemeinschaften, wie Nachbarschaft und Schulklasse, in christlichen oder politischen Vereinigungen, in Verbänden und Vereinen werden sie jedoch immer seltener fündig. Sie finden ihre Gesinnungsfreunde in Szenen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b)³⁷. Nebst der Vorraussetzung einer gemeinsamen Gesinnung, gemeinsamen Überzeugungen und Interessen, ist aktives Engagement gefordert, um dazu zu gehören (vgl. Haunss, 2004). Zentner weist darauf hin, dass Szenen, deren gemeinsame Gesinnung auf einer gemeinsamen inszenierten Einstellung gründet, "damit meist einen Protest gegen gesamtgesellschaftliche Trends zum Ausdruck bringen wollen" (Zentner, 2009, p. 118).

Szenen sind thematisch fokussierte soziale Netzwerke.

Jede Szene formiert sich um ein zentrales Thema, das einen mehr oder weniger eindeutigen Rahmen vorgibt, indem sich die SzenegängerInnen mit ihren gemeinsamen Ideen, Gesinnungen und Vorstellungen bewegen (vgl. Haunss, 2004). Das Thema ist zentral, gestaltet aber nicht ausschließlich den Alltag in der Szene. Thema kann ein Musikgenre, eine Sportart, eine politische Einstellung, eine

³⁷ Heranwachsende scheinen die Möglichkeit sich festzulegen, sich an eine bestimmte Organisation oder Denktradition zu binden und ein regelmäßiges Engagement an den Tag zu legen, als unattraktiv zu werten (Ferchhoff, 2009). Insbesondere traditionelle politische Instanzen und Gesellschaftsformen büßen zunehmend an Popularität bei Jugendlichen ein (vgl. Boulton et al., 2007; Ferchhoff, 2009; Hitzler & Niederbacher, 2010b). Zwar zeigen die Jugendlichen und jungen Erwachsenen durchaus politische Initiative, insofern als dass sie politische Themen diskutieren, sich informieren und von Ihrem Wahlrecht Gebrauch machen. Für mehr Initiative und politische Beteiligung, wie die Teilnahme an Unterschriftensammlungen und Demonstrationen, Engagement in Bürgerinitiativen und nichtstaatlichen Organisationen, reicht ihre Motivation aber in der Regel nicht (vgl. Großegger, 2010). Sie bringen derartigen Aktionen und Gruppierungen, wie zum Beispiel Umweltschutz- und Menschenrechtsorganisationen, durchaus hohe Sympathien entgegen. Selbst aktiv werden sie eher selten, es sei denn, das Engagement weist eine Spaß- und Vergnügungskomponente auf (vgl. Ferchhoff, 2009). Die Ergebnisse der Shell Jugendstudie 2010 zeigen ihrerseits allerdings einen Wiederanstieg des politischen Interesses in Deutschland (vgl. Deutsche Shell Holding, 2010).

Weltanschauung oder auch bestimmte Konsumgüter sein (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b) aber auch eine Themenkombination. Großegger und Heinzlmaier (2004) zufolge dominieren drei große Szenethemen, die für Jugendliche von Bedeutung sind und ihnen das unverwechselbare Lebensgefühl vermitteln: Musik, Funsport und neue Medien. Alle populären Szenen lassen sich demnach unter Musik-Szenen, Funsport-Szenen oder New-Media-Szenen fassen.

Szenen sind kommunikative und interaktive Teilzeit-Gesellungsformen.

Da weniger gemeinsame Lebenslagen und Lebensumstände die SzenegängerInnen miteinander verbinden, sondern ein bestimmtes Thema beziehungsweise eine Gesinnung, muss diese fortlaufend kommunikativ und interaktiv produziert werden. Dies erzeugen die SzenegängerInnen unter anderem durch den Gebrauch von unterschiedlichen Symbolen, Zeichen und Ritualen. Besonders hieraus lässt sich der Teil der Szene-Definition ableiten, dass bestimmte materiale und/oder mentale Formen der kollektiven (Selbst-)Stilisierung geteilt werden und diese Gemeinsamkeiten kommunikativ stabilisiert, modifiziert oder transformiert werden (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

So wie das gemeinsame Thema nicht den gesamten Szene-Alltag bestimmt, so bestimmt das Szeneleben auch nicht alle Lebensbereiche der SzenegängerInnen. Haunss schließt beispielsweise insbesondere den Bereich der Arbeit aus (vgl. Haunss, 2004). Ebenso liefert die Szene, im Gegensatz zum Beispiel von religiösen Gemeinschaften, eher selten auf alle Lebensbereiche und Lebenssituationen übergreifende Gewissheiten beziehungsweise Verbindlichkeiten (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

Szenen dienen der sozialen Verortung.

Szenen sind Inszenierungsphänomene und existieren folglich nur, wenn sie sowohl von den SzenegängerInnen als auch von Außenstehenden als Szene wahrgenommen werden. Sie brauchen Publikum, "denn sie werden qua 'Auftritte' von (allen) Szenegängern (...) 'in Szene gesetzt'" (Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 18). Szenespezifische Symbole und Zeichensysteme erlauben es den SzenegängerInnen sich ihrer selbst zu vergewissern, auf dass sie ihre Ideen, ihren Platz, ihre Zugehörigkeit auszudrücken vermögen und veranschaulichen können (vgl. Thole & Schoneville, 2010; Zentner, 2009). Die Symbole und Zeichen lassen sich nicht ausschließlich an offensichtlichen stilistischen Äußerlichkeiten ausmachen (vgl. Zentner, 2009).

Die soziale Verortung schließt sowohl die Distanzierung und Abgrenzung der Szenen untereinander als auch zu anderen Gruppen ein (vgl. Haunss, 2004). Dennoch bleiben beziehungsweise verhalten sich auch viele Szenen eher öffentlich unauffällig. Insbesondere expressive, exotische sowie Szenen mit delinquentem Potenzial und abweichendem Verhalten werden von der Gesellschaft wahrgenommen (vgl. Thole & Schoneville, 2010).

Szenen haben ihre je eigene Kultur.

Um in eine Szene einzusteigen, bedarf es den entsprechenden Stil wahrzunehmen und Interesse zu bekunden. Aber erst einerseits die zunehmenden Aneignung, und andererseits die kompetente Anwendung des szenerelevanten Wissens und *Kultur-Know-hows*, dem Szene-Code, ermöglichen eine schrittweise (bis zur vollen) Teilhabe in und an der Szene (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Denn erst durch den Szene-Code erhalten die Szenen Form und Identität (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004). Der szeneeigene Stil (sprachliche, bildliche musikalische, mimetische Zeichen), typische Verhaltensweisen, Wertehaltungen, Gefühle und Einstellungen sowie Wissensvorräte bestimmen dabei den Szene-Code beziehungsweise die Szene-Kultur (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004; Haunss, 2004). Die Szene-Kultur unterscheidet sich diesbezüglich maßgeblich von der sie umgebenden gesellschaftlichen hegemonialen Kultur (vgl. Haunss, 2004). Aber wie in der Gesellschaft, besteht das "Leben in einer Szene (...) nicht nur im (Zusammen-)Treffen mit Gleichgesinnten, sondern auch darin, persönliche und keineswegs nur sozial abgeleitete Erfahrungen zu machen, Wissen zu sammeln beziehungsweise Fertigkeiten zu erlernen" (Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 18).

Gabriele Rohmann (1999) beschreibt vier unterschiedliche Phasen/ Stufen einer Szene-Laufbahn. Die Erkennungsphase (1), in der die Szene und ihr Stil wahrgenommen/ erkannt werden und sich dazu entscheiden wird, weiterzumachen oder aufzuhören. In die Sympathisantenphase (2) gelangt, wer sich ausreichend szenerelevantes Wissen und Elemente aneignet. In dieser Phase bewegt man sich öfter in der Szene. Erst nach Aneignung der gewichtigen Stilelemente, kann in die Szene (3) eingestiegen werden und das eigene Leben zunehmend auf die Szene ausgerichtet werden. Die Etablierungsphase (4) bietet sowohl die Möglichkeit der aktiven szenerischen Mitgestaltung als auch die Übernahme einer führenden Rolle innerhalb der Szene. Diese Phase erreichen allerdings nur wenige.

Szenen sind labile Gebilde.

Eine Szene steht prinzipiell jedem offen, der sich für das Thema interessiert. Dabei fungiert vor allem ehrliches und engagiertes Interesse als Zugangscode (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004). Weder der Einstieg in noch der Austritt aus einer Szene unterliegen in der Regel spezifischen Mechanismen und Regeln³⁸. Im Gegensatz

³⁸ Allerdings lassen sich unterschiedliche Merkmale anführen, die der These des uneingeschränkten Zugangs beziehungsweise Ausstiegs entgegengehalten werden können. (1) Es ist durchaus denkbar, dass einzelnen Personen der Zugang oder eben der Austritt aus der Szene durch sozialen Druck oder unterschiedliche Mechanismen der Ausgrenzung erschwert oder gar verweigert wird (vgl. Haunss, 2004). (2) Durch die (zunehmende) Kommerzialisierung der Szenen müssen Jugendliche sichtliche finanzielle Hürden überwinden, um einsteigen und vor allem auch teilnehmen zu können (vgl. Heinzlmaier, 2008; Zentner, 2009). Zentner (2009) räumt ein, dass die finanziellen Hürden niedriger werden je mehr die jeweilige Szenen im 'Mainstream' aufgeht. (3) Die kompetente und aktive Aneignung und Anwendung des Szene-Know-hows gilt als wichtiges Kapital, um an der Szene teilhaben zu können. Jugendliche müssen hierfür eine Menge Zeit investieren, um einerseits das oft hochkomplexe und ausdifferenzierte Regelsystem für sich zu erschließen, andererseits immer auf dem Laufenden zu sein und alle szenerelevanten Neuheiten erfassen. Dies ist nicht nur anstrengend und stressig, sondern erfordert auch den Einsatz der *kostbaren Währung Zeit* (vgl. Farin, 2001). In der Szene zahlt man sowohl mit harter Währung, Geld, als auch mit weicher Währung, dem Szene-Know-how (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004). (4) Studien zufolge gibt es innerhalb der Gesellschaft keine Vorlieben für informelle Gruppierungen (zu denen eben auch Szenen gehören) die sich sozio-kulturell erklären und belegen ließen. Es sind nicht ausschließlich bildungsferne und sozial benachteiligte Jugendliche die vorzugsweise an der Verbreitung von Szenen beteiligt sind (vgl. Thole & Schoneville, 2010). Allerdings wirken sich der soziale Hintergrund, das

zu Gemeinschaften mit gemeinsamer Herkunfts-, Standes- oder Lebenslagen, baut das Wir-Bewusstsein und das Wir-Gefühl der SzenegängerInnen auf die Überzeugung und den Glauben an eine gemeinsame Idee auf und bietet somit keine Zugehörigkeitskriterien, denen man sich nicht oder nur schwer entziehen kann. Die Re-Produktion des 'Wir' erfolgt ausschließlich in der Szene. In den Zeiten und Bereichen außerhalb der Szene (im Beruf, in der Schule) ist es nur latent vorhanden (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

Szenen haben typische Treffpunkte.

An den für die jeweilige Szene typischen physischen Orten, wie zum Beispiel in Kneipen, in Clubs, auf Plätzen, in Stadtvierteln (Haunss, 2004), macht sich die Szene mit ihrer Kultur 'sichtbar' und öffentlich und reproduziert sich und ihren Code. Diese Treffpunkte sind die unmittelbare Möglichkeit für das einzelne Szenemitglied Zugehörigkeit zu erfahren. SzenegängerInnen kennen die typischen Orte und wissen zugleich wen sie wann dort antreffen können (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Die deutlich höhere Mobilität und eine erhöhte Informationsqualität und Informationsquantität durch die zunehmende und omniprésente Mediatisierung erlauben es auch vereinzelt Szeneangehörigen aus dem ländlichen Raum aktiv am Szeneleben und den einschlägigen Treffpunkten (die sich meist auf den Großstadtbereich konzentrieren) teilzunehmen (Farin, 2006b).

Szenen sind Netzwerke von Gruppen.

Eine Szene besteht nicht einfach nur aus einer Anhäufung einzelner Personen (vgl. Haunss, 2004), sondern stellt ein Netzwerk aus einzelnen lokalen Gruppierungen, zum Beispiel Cliques³⁹, dar. Aufgrund der gemeinsamen Gesinnung und Interessen interagieren und/ oder kommunizieren die einzelnen Gruppierungen mit- und untereinander. Sie differenzieren sich oftmals in vielfältige, mehr oder weniger miteinander verbundene und nach diversen Kriterien aufgeteilte Gruppen und Gruppierungen aus. Sie begreifen sich sodann nicht mehr als Gruppe, sondern als Teil der Szene. SzenegängerInnen müssen sich nicht zwingend persönlich kennen, sondern sie erkennen sich an typischen Merkmalen (zum Beispiel Symbole und Zeichen) und interagieren auf szenespezifischer Weise miteinander (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Szenen bestehen aus mehreren einzelnen Netzwerken, die in unterschiedlicher Weise miteinander (zum Beispiel durch Kontakte) verbunden sind und/ oder kommunizieren. Trennscharfe Gruppen in dem Sinne sind kaum vorzufinden. "Gerade eine solche Unschärfe beziehungsweise eine solche Offenheit und Durchlässigkeit macht Szenen aus" (ebenda, p. 24). Sowohl traditionelle Informationsquellen, zum Beispiel Fanzines, als auch moderne Formen der Informations- und Kommunikationstechnologien, zum Beispiel Mobilfunk, TV und

Bildungsniveau und die ethnische Herkunft bestimmend auf die Konstituierung von Peer groups und Cliques (und folglich auch auf Szenen) aus (vgl. ebenda). Zudem wirken sich die regionale Herkunft der Jugendlichen und die Geschlechterzugehörigkeit darauf aus, welche Szene sich die Jugendlichen aussuchen (vgl. Zentner, 2009).

³⁹ In Anlehnung an die Entstrukturierung der Jugendphase (siehe Kapitel 2.3) sind jugendliche Gesellungs- und Gemeinschaftsformen zunehmend altersheterogen. Zwar finden sich nach wie vor altershomogene Cliques oder Peer groups, Szenen bieten aber ein gutes Beispiel dafür, dass in jugendlichen Gemeinschaftsformen zunehmend Personen beziehungsweise Personengruppen zu finden sind, "die dem Alter nach zwar als Erwachsene gelten, die aber gleichwohl ein 'jugendliches' (beziehungsweise 'juveniles') Verständnis ihrer selbst haben" (Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 21).

Internet, ermöglichen die überregionale Vernetzung von Gruppierungen und folglich der Szene (vgl. Hitzler, 2008).

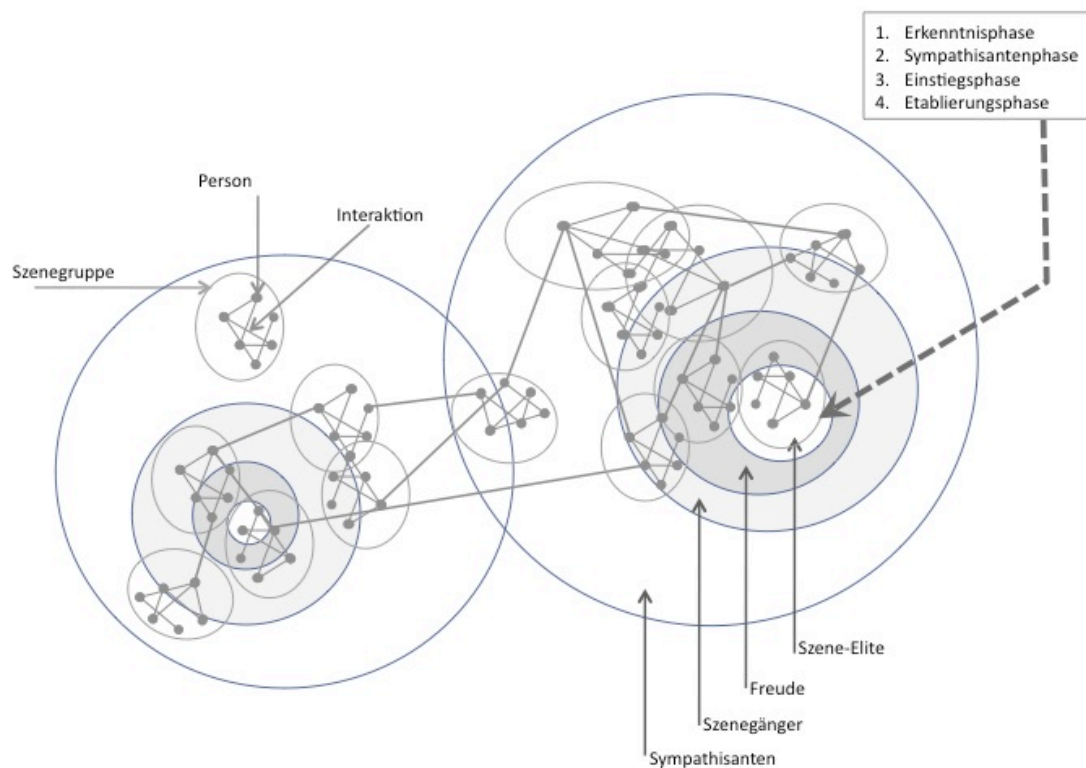


Abb. 2. Darstellung einer Szene und der Phasen einer Szenelaufbahn
(Quelle: Hitzler und Niederbacher (2010b), Farin (2001), Rohmann (1999); eigene Darstellung)

Szenen sind vororganisierte Erfahrungsräume.

Szenen konstituieren sich im Event. Das Event stellt ein unverzichtbares Element für die Szenemitglieder dar, ihre Szenebindung, das Gemeinschaftsgefühl herzustellen, zu aktualisieren und zu intensivieren (Hitzler & Niederbacher, 2010b). Events bieten den Szenemitgliedern eine relative Sicherheit und Gewissheit und somit auch die Möglichkeit sich eine zeitlang existentiellen Sinnfragen zu entziehen und notwendige Grenzerfahrungen zur Stabilisierung des 'Ich-Bewusstseins' zu machen (Gebhardt, 2006). Ein Großteil der SzenegängerInnen beschränkt sich dabei eher auf das aktive Konsumieren und Teilnehmen am Event, während die mehr oder weniger aufwändigen Organisations- und Produktionsleistungen meist von der Szene-Elite geleistet werden. Allerdings neigen Szenen zunehmend zur Kommerzialisierung ihrer großen Events (vgl. Haunss, 2004; Hitzler & Niederbacher, 2010b). Während Treffpunkte sozusagen die *alltäglichen* Interaktionsorte darstellen, sind Events ganz und gar *aus dem Alltag herausgehobene*, raum-zeitlich verdichtete, interaktive Performance-Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

Szenen strukturieren sich um Organisationseliten.

Wie in Kapitel 3.3.2 beschrieben, strukturiert sich die Szene im Zonenmodell, um die Szene-Elite. Diese Organisationselite beziehungsweise Szene-Elite besteht in der Regel aus erfahrenen langjährigen SzenegängerInnen, die auf Grund ihrer Wissensvorräte und dem kompetenten Umgang mit dem Szene-Code tonangebend konzipieren und produzieren. Durch ihren richtungsweisenden und innovativen Charakter stellen sie eine Art *Szene-Motor*⁴⁰ dar (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Sie sind meist der Ursprung des Geschehens, die Szenemacher⁴¹, "die unabdingbar sind dafür, dass die Voraussetzungen für ein Szene-Leben geschaffen, aufrecht erhalten und ständig erneuert werden" (Hitzler, 2008, p. 67). Sie erkennen und nutzen zusehends die sich bietenden kommerziellen Chancen insbesondere für die Realisierung der Szene-Events. Die Szene-Elite genießt eine ganze Reihe Privilegien, zum Beispiel Vergünstigungen, VIP-Privilegien, ganz im Gegensatz zu anderen Szenemitgliedern.

Szenen sind dynamisch.

Szenen sind dynamische Gebilde, die ständig in Bewegung sind. Diese Dynamik ergibt sich unter anderem daraus, dass Szenen, wenn sie auf dem Markt der freizeitkulturellen Vielfalt bestehen und überleben wollen, dem Trend, permanent *erlebenswerte Ereignisse*⁴² (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b) zu produzieren, Folge leisten müssen. Und hier wird insbesondere die Organisationselite einer Szene gefordert, die jedoch ihrerseits einer unlösbaren Aufgabe gegenüberzustehen scheint. Es deutet einiges auf die abnehmende Fähigkeit der Eliten hin, Massen über Events dauerhaft an die Szene zu binden. Als eine sichtbare Folge hiervon werden etwa die Tendenz von Szenemitgliedern zu *Szene-Hopping* und Crossover gesehen (vgl. ebenda).

Sind Szenegänger auch erstmal davon überzeugt, AnhängerInnen der 'einzig wahren Jugendkultur' zu sein, ist ein oftmaliger Wechsel zwischen unterschiedlichen Szenen, besonders für Teenager, nicht ungewöhnlich (vgl. Farin, 2010). Jugendliche durchlaufen in dieser Zeit mehrere unterschiedliche Szenen (vgl. Farin, 2001) beziehungsweise fühlen sich zeitgleich mehreren Szenen zugehörig (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004). Die Ähnlichkeiten und Nähe von Szenen in diversen Bereichen und Dimensionen erleichtern es den Jugendlichen sich in unterschiedlichen Szenen

⁴⁰ Wenn Szenen allerdings als Netzwerke von kleinen Teilszenen beschrieben werden, die nur bedingt mit einander kommunizieren, dann können einzelne Gruppen nur bedingt einschätzen in welcher Zone oder Position sich andere SzenegängerInnen oder Gruppen befinden. Demnach ist die Szenegestaltung und -entwicklung in Bewegung und nicht statisch. Somit kann nicht die Szene-Elite ausschließlich als Motor der Szenen in Betracht kommen (vgl. Lauenburg, 2008).

⁴¹ Unter Szenemachern werden herausragende Könner und KünstlerInnen, ProgrammatikerInnen und KommentatorInnen, ProduzentInnen und LadenbesitzerInnen und vor allem Lokalitäten-BetreiberInnen sowie Event-VeranstalterInnen verstanden. "Diese Szene-Macher integrieren symptomatischerweise die Idee 'Selber-Spaß-haben' in das Erwerbsziel 'Anderen-ihren-Spaß-ermöglichen' und kombinieren so in aller Regel eine szenespezifische Werthaltung mit unternehmerischem Kalkül" (Hitzler, 2008, p. 67).

⁴² Erlebenswerte Ereignisse haben, so Hitzler und Niederbacher (2010b), sowohl eine qualitative als auch eine quantitative Dimension. Das intensive, bindende Erleben eines Angebots, bedingt eine quantitative Einschränkung der Anwesenden – die Teilnahme bleibt exklusiv (zum Beispiel Club-Culture). Soll das Angebot hingegen einen umfassenden, ausgedehnten Charakter haben, erweitert sich zwar der Teilnehmerkreis, der Erlebniswert 'verflacht' jedoch zusehends. Das wöchentliche, lokale Mega-Event verliert auf Dauer seinen Reiz. Die Eventproduzenten beziehungsweise die Organisationselite sieht sich zunehmend mit diesem Dilemma konfrontiert.

zeitgleich 'zu Hause' zu fühlen und sich ihre individuelle Identität zusammenzubasteln (vgl. Zentner, 2009). Dennoch dürften hiermit überwiegend Jugendliche aus den Level 'Sympathisanten' und 'Szenegänger' gemeint sein. Die meisten SzenegängerInnen (auch jene aus dem Level 'Freunde') verlassen in der Regel nach einigen Jahren ihre Szene aufgrund von anderen Interessen, privaten Veränderungen und Verpflichtungen. Es werden aber auch langfristige Szenekarrieren, vor allem im Szenekern, beobachtet (vgl. Hitzler, 2008). Die Dynamik der Szenen lässt aber insgesamt nur begrenzt dauerhafte Zugehörigkeitskriterien zu. *SzenegängerIn* ist folglich, wer sich selbst als solche/r begreift und von den anderen als zugehörig akzeptiert wird (vgl. Haunss, 2004).

Szenen liegen quer zu bisherigen Gesellungsformen und großen gesellschaftlichen Institutionen.

Szenen 'legen sich quer' zu den großen institutionell gestützten und verfassten Gesellschaftsbereichen, wie Recht, Wirtschaft und Politik. Das (ver)bindende Element ist nicht die Begeisterung für eine 'gemeinsame Sache' und sind auch nicht gemeinsame Lebenslagen⁴³. Die Leidenschaft für ein gemeinsames Thema und die damit einhergehenden Elemente des Szene-Codes bilden die Grundlage für die Vergemeinschaftung (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). In den Zeiten der Individualisierung werden diesbezüglich Szenen immer mehr zu Instanzen einer Sozialisation 'in eigener Regie' (siehe Kapitel 2.1), die Jugendliche bei ihrer Identitätsbildung unterstützen, ihnen eine soziale und emotionale Stütze bieten, sie in erwachsenenbestimmten Sozialgebilden agieren lassen, ihnen Erfahrungsräume für ihre sexuelle Bedürfnisse eröffnen und die Ablösung vom Elternhaus fördern (Hitzler & Niederbacher, 2010b).

⁴³ Die Pluralisierung der Lebenslagen bietet kaum oder nur noch wenige allgemeingültige und verlässliche Werte und Orientierungsmuster, die es Jugendlichen und jungen Erwachsenen ermöglichen Identitäten, Kompetenzen und Relevanzhierarchien aufzubauen und zu stabilisieren, die zum Gelingen des eigenen Lebensentwurfs dienen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b).

4 Theoretische Vorüberlegungen zum Engagement

Aus den Kapiteln zur Jugendkultur und dem Szenemodell ist deutlich geworden, dass es für junge Menschen durchaus typisch zu sein scheint, Gemeinschaft zu suchen und zu haben, sich eingebunden zu fühlen, dazugehören zu wollen und sich mit anderen Gleichaltrigen und Gleichgesinnten auszutauschen zu können. In einer Gruppe, einer Organisation, einer Vereinigung oder sonst einer Form des Zusammenschlusses aktiv zu werden und sich zu engagieren, bietet Jugendlichen sowohl im städtischen als auch im ländlichen Raum eine Gelegenheit eben diesem Wunsch nach zukommen (vgl. BMFSFJ, 2010).

Jugendkulturen und ihre Szenen bieten ihren Mitgliedern Möglichkeiten Gemeinschaft zu leben und auf den diversen Szene-Levels in unterschiedlichem Maße aktiv zu werden. Dabei kommt der Szene-Elite eine wesentliche Bedeutung zu, ihre Mitglieder gelten als 'Motor' und 'Macher' der Szene (siehe Kapitel 3.3.3). Das Kriterium, dass Mitglieder der Szene-Elite in der Regel auf eine langjährige Szeneerfahrung zurückblicken können (siehe Kapitel 4.3), lässt vermuten, dass es sich infolgedessen nicht zwangsläufig um Heranwachsende handelt, die sich für ihre Jugendkultur und Szenen engagieren.

Ähnliches lässt sich für das freiwillige Engagement nachzeichnen. Neben dem Kriterium der erlebten Gemeinschaft sehen junge Menschen im freiwilligen Engagement oftmals auch eine Möglichkeit zusätzliche Kompetenzen zu erwerben, die gegebenenfalls auch für das spätere Berufsleben relevant sein können. Die aktuellen gesellschaftlichen Ansprüche und die Bedürfnislage stellen in immer kürzerer Zeit immer höhere Ansprüche an die (Aus-)Bildung junger Menschen, die infolgedessen zunehmend freiwilligem Engagement, das ihnen Lern- und Qualifikationsmöglichkeiten bietet, offen gegenüberstehen (vgl. ebenda).

Das freiwillige Engagement oder auch Ehrenamt ist im Gegensatz zum Szeneengagement weitreichend erforscht (siehe hierzu exemplarisch BMFSFJ, 2010; Corsten, Kauppert, & Rosa, 2008; Deutsche Shell Holding, 2010; Düx, Prein, Sass, & Tully, 2009; Hübner, 2010). Aus diesem Grund bildet das freiwillige Engagement auch den Ausgangspunkt, anhand dessen im Folgenden der Rahmen für und das der Arbeit zugrundeliegende Verständnis von Szeneengagement abgeleitet wird.

4.1 Freiwilliges Engagement: Motive und Einflussgrößen

Ehrenamtliches Engagement weist auf eine gesellschaftliche Aktivität beziehungsweise Tätigkeit, die auf politische oder soziale Ziele ausgerichtet ist, anderen Menschen zugute kommt und freiwillig ausgeführt wird. Die Aktivität ist in einen organisatorischen Kontext eingebunden, findet außerhalb des familiären Rahmens statt und wird in den meisten Fällen nicht finanziell entschädigt (Dresen, 2007, in Anlehnung an Gensicke). Behr, Liebig und Rauschenbach (2002) heben Gegensatzpaare hervor, zwischen denen sich das Ehrenamt bewegt. Anhand der folgenden Gegenüberstellung lassen sich undenkbar viele Kombinationen ausmalen, wie sich freiwilliges Engagement darstellen kann, je nachdem wie die einzelnen

Merkmale gewichtet sind. Es wird ersichtlich, dass Ehrenamt sehr unterschiedlich gelagert sein kann, und dass beispielsweise dieselbe Tätigkeit nicht zwangsläufig dasselbe Engagement für unterschiedliche Personen bedeuten muss.

| | |
|--|--|
| Unbezahlte Arbeit | Bezahlte Arbeit |
| Geringer Zeitaufwand | Hoher Zeitaufwand |
| Engagement für sich | Engagement für andere |
| Engagement innerhalb des sozialen Nahraums | Engagement außerhalb des sozialen Nahraums |
| Mit organisatorischer Anbindung | Ohne organisatorische Anbindung |
| Selbstbestimmtes Engagement | Übertragung von Aufgaben |
| Mit Qualifikation | Ohne Qualifikation |
| Personenbezogene Arbeit | Sachbezogene Arbeit |
| Einfache Mitgliedschaft | Tätiges Engagement |
| Formal legitimierte Funktion | Nicht formal legitimierte Funktion |

*Abb. 3. Gegensatzpaare zwischen denen sich das Ehrenamt bewegt
(Quelle: Beher, Liebig und Rauschenbach (2002); eigene Darstellung)*

Wer sich freiwillig engagiert, tut das äußerst selten nach dem Lust-und-Laune-Prinzip. Ein Engagement über einen längeren Zeitraum (3-4 Jahre) ist durchaus realistisch und meist auch die Regel (vgl. Hübner, 2010). Zudem hat sich in den Studien zum freiwilligen Engagement und der ehrenamtlichen Tätigkeit gezeigt, dass je jünger die Engagierten sind, desto aktiveres und engagierteres Verhalten legen sie an den Tag (ebenda, in Anlehnung an Picot).

Als eine besondere Form gesellschaftlichen Engagements können selbstorganisierte Freizeitformen hervorgehoben werden. Im Gegensatz zu den traditionellen Freizeitformen und Angeboten, die in der Regel von Erwachsenen initiiert und organisiert werden, werden hier Angebote von Jugendlichen für Jugendliche konzipiert und umgesetzt. Diese Form des Engagements scheint an ein hohes Maß an Selbstbestimmung und Eigeninitiative gekoppelt zu sein. Hier hat sich gezeigt, dass sowohl die Möglichkeit eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen als auch zu sehen, dass die eigene Initiative zum Tragen kommt, sich positiv auf die Motivation der Jugendlichen und die Engagementdauer auswirkt. In Luxemburg wird in diesem Zusammenhang von den Jugendlichen häufig auf die Rechtsform einer a.s.b.l. zurückgegriffen (vgl. Boulton et al., 2007).

4.1.1 Einstiegsmotive und Bleibemotive in das freiwillige Engagement

Die Bereitschaft sich freiwillig und gesellschaftlich zu engagieren, setzt bestimmte *Einstiegsmotive* (vgl. Dux et al., 2009) voraus, die junge Menschen dazu bewegen, ehrenamtlich aktiv zu werden. Für Jugendliche gilt die Möglichkeit Spaß zu haben, mitbestimmen zu können und die Möglichkeit neue soziale Kontakte zu knüpfen als eine wichtige Voraussetzung. Für sie steht oftmals die Auseinandersetzung mit und die Positionierung des eigenen Ichs mit der eigenen Lebensumwelt im Mittelpunkt (vgl. Boulton et al., 2007). Darüber hinaus lassen sich noch andere äußere Voraussetzungen und Einflussgrößen bestimmen, die sich auf die Entscheidung, sich ehrenamtlich zu engagieren, auswirken (können). Bei Spaß kann es sich spezifischer um den Spaß an der Sache handeln, der eben auch die Möglichkeit des praktischen Ausprobierens impliziert und sich so auch wieder auf das eigene Lernen und Qualifizieren auswirkt/ auswirken kann (vgl. Dresen, 2007). Nicht unerheblich ist in diesem Zusammenhang auch die Möglichkeit zur und das Ernten von Anerkennung

für den Einsatz und die Tätigkeit, die ihrerseits einen Anreiz für Jugendliche darstellen können (vgl. ebenda). Den Einstieg in die ehrenamtliche Arbeit beziehungsweise den Weg in die Organisation in der sie aktiv werden, finden Jugendliche häufig über FreundInnen, Familie oder Bekannte (vgl. Dux et al., 2009). Die Tatsache, dass zum Beispiel die Eltern ähnlich aktiv engagiert sind, wirkt sich dabei nicht zwangsläufig auf die Entscheidung der Jugendlichen aus. Im Gegensatz dazu wirkt sich die elterliche Wertevermittlung durchaus darauf aus, ob und wie Jugendliche sich ehrenamtlich engagieren (vgl. Dresen, 2007). Eine wesentliche und durchaus entscheidende Variable zur Engagement-Übernahme ist der entsprechende Bildungsgrad. Studien zum freiwilligen Engagement Jugendlicher weisen immer wieder auf eine positive Korrelation zwischen Bildungsgrad und Engagement hin (vgl. Dresen, 2007; Dux et al., 2009). Dem zur Folge sind es in der Regel Jugendliche mit einem höheren Bildungsabschluss, vornehmlich aus der Mittelschicht, die sich aktiv in Vereinen, Verbänden und Organisationen engagieren⁴⁴. Oftmals ist auch die Auseinandersetzung beziehungsweise die Suche nach alternativen Lebenseinstellungen, Lebensentwürfen oder Perspektiven, die Jugendliche dazu veranlassen, ehrenamtlich tätig zu werden. Hier sei bemerkt, dass diese Auseinandersetzung einerseits die Ursache des Engagements, andererseits aber auch eine Folge der ehrenamtlichen Tätigkeit sein kann (vgl. Dux et al., 2009). Möglicherweise spornt sie Jugendliche in dem Fall dann an, ihr Engagement fortzusetzen und dabei zu bleiben.

Als *Bleibemotive* werden Motive bezeichnet, die Personen dazu bewegen, das begonnene Engagement fortzusetzen und gegebenenfalls zu intensivieren. Dux et al. (2009) haben in ihrer Studie zum Kompetenzerwerb im freiwilligen Engagement unterschiedliche Motive herausfiltern können, die sich positiv auf das Fortsetzen des Engagements auswirken. Die Motive lassen sich wie nachstehend operationalisieren⁴⁵:

⁴⁴ Rettungs- und Hilfedienste bilden in diesem Zusammenhang scheinbar eine Ausnahme. Hier sind es eher junge Menschen mit einem niedrigen Bildungsabschluss, die sich engagieren (Dux et al., 2009).

⁴⁵ Die Studie von Dux et al. verfolgte eine inhaltliche Fragestellung. Mit der Untersuchung sollten Lernprozesse im freiwilligen Engagement beleuchtet werden. Für die Studie wurde sowohl auf qualitative als auch auf standardisierte methodische Verfahren zurückgegriffen. 74 Jugendliche im Alter zwischen 15 und 22 Jahren sowie 13 ehemals Engagierte, aus drei unterschiedlichen Bundesländern und aus drei unterschiedlichen organisatorischen und thematischen Zusammenschlüssen, wurden anhand teilstandardisierter Experteninterviews beziehungsweise über retrospektive Interviews (ehemalige Engagierte) zu ihrem Engagement befragt. Parallel wurden über Fragebögen sozialstatistische und allgemeine Daten zur Person in einem Fragebogen festgehalten. Der Erhebungsphase war eine Explorationsphase mit 35 offenen leitfadengestützten Interviews mit engagierten Jugendlichen vorangegangen. Die Daten wurden computergestützt (MAXQDA) nach der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet. Darüber hinaus fand eine standardisierte Untersuchung über eine Telefonbefragung mit ca. 1500 ehemals Engagierten und ca. 500 ehemals Nicht-Engagierten statt. Ziel der Befragung war, unterschiedliche Kompetenzen bei den Befragten zu ermitteln, diese Kompetenzen Lernorten zuzuordnen und im Anschluss die Relevanz eines früheren Engagements für diese Kompetenzen zu ermitteln (vgl. Dux et al., 2009).

| | |
|--|--|
| Sinn | <ul style="list-style-type: none"> • Man eignet sich Kenntnisse an, wenn und weil diese für einen selbst einen persönlichen Sinn und Relevanz besitzen • Man eignet sich Kenntnisse an, wenn und weil diese für die konkrete Arbeit und Praxis in der Organisation Sinn und Relevanz haben. • Das Thema hat eine intellektuelle Bedeutung für einen. • Das Thema hat eine emotionale Bedeutung für einen selbst (besteht zudem eine intellektuelle Bedeutung, steigt die Motivation). • Man setzt sich mit schwierigen und komplexen Inhalten auseinander, wenn Sinn und Notwendigkeit zu erkennen sind. • Es findet eine Identifikation mit der Aufgabe statt. • Man sucht nach Orientierung und Sinn, um sich in der Gesellschaft zu verorten. • Man entwickelt Zukunftsperspektiven. • Man macht Erfahrungen, die einen gesellschaftlichen Bezug und Sinn aufweisen (Beitrag zur Gesellschaft) • Man erfährt Sinn. • Man kann einen Zusammenhang zwischen dem eigenen Leben und den Werten und Zielen der Gesellschaft herstellen. |
| Selbstbestimmung | <ul style="list-style-type: none"> • Eigene Handlungen können frei gewählt werden. • Lernprozesse sind freiwillig und an den eigenen Interessen und Themen orientiert. • Lernprozesse finden in selbst gewählten Kontexten und sozialen Bezügen statt. • Der Tätigkeitsbereich und die Aufgabe sind frei gewählt. • Die Aufgabe wird teilweise selbständig vorbereitet und durchgeführt. • Es wird selbständig über Inhalte und Formen der Aufgaben und des Lernens entschieden. • Es ist eine gewählte Verantwortung. |
| Selbstwirksamkeit | <ul style="list-style-type: none"> • Man erfährt Handlungswirksamkeit. • Die intendierten und realisierten Handlungen stimmen überein. • Man kann aktiv mitgestalten. • Man macht die Erfahrung, durch das eigene Handeln etwas bewirken/ verändern zu können. • Man erfährt sich als kompetent. • Durch das Engagement erwirbt man Kompetenzen. • Man kann die Organisation (nachhaltig) durch das Engagement verändern. |
| Erfahrung und Kompetenz | <ul style="list-style-type: none"> • Man macht die Erfahrung individuelle Kompetenz zu haben. • Man ist der Aufgabe gewachsen. • Das wachsende Wissen stärkt und erweitert das Selbstbewusstsein. • Man genießt eine größer werdende Handlungskompetenz. • Man erlebt Sicherheit. • Man fühlt sich stolz. • Man erlangt Fachwissen. • Man verbessert seine Fähigkeiten. • Man übernimmt verantwortungsvolle Aufgaben. |
| Anregung und Unterstützung durch wichtige Erwachsene | <ul style="list-style-type: none"> • Sie ermuntern und ermutigen zur Übernahme von Aufgaben. • Sie trauen und muten einem Jugendlichen verantwortungsvolle Aufgaben zu. • Sie sind wichtige erwachsene Ansprechpartner. • Sie sind Vorbilder, AnregerIn, BegleiterIn, FörderIn und/ oder FreundIn • Sie werden als Ziehvater/ -mutter gesehen. • Sie bieten Unterstützung. |
| Anerkennung | <ul style="list-style-type: none"> • Die eigenen Eigenschaften und Fähigkeiten werden von anderen anerkannt und respektiert. <p>Es wird zwischen drei Arten der Anerkennung unterschieden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anerkennung durch Liebe: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch persönliche Zuwendung, ▪ Durch Anerkennung und Wertschätzung der Person, ▪ Der Ort des Engagements wird als 'Zuhause' empfunden. • Anerkennung durch Recht: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch das Recht auf Mitbestimmung, |

| | |
|--------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Durch gleichberechtigte Zusammenarbeit, ▪ Man gehört dazu, ▪ Man hat die gleichen Rechte (zum Beispiel der Partizipation), ▪ Man ist in Entscheidungsprozesse eingebunden. • Anerkennung durch Solidarität <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die individuellen Fähigkeiten, Eigenschaften und Werteorientierungen werden anerkannt, ▪ Die Erfahrungen und Leistung werden von den andern als wichtig anerkannt, ▪ Man erfährt soziale Wertschätzung, ▪ Man wird wahrgenommen und gehört, ▪ Man wird respektiert. |
| Soziale Einbindung | <ul style="list-style-type: none"> • Es besteht der Wunsch nach sozialer Zugehörigkeit. • Es besteht der Wunsch nach Geselligkeit. • Es besteht der Wunsch nach Gemeinschaft. • Man genießt Anerkennung und Unterstützung durch wichtige MitarbeiterInnen/ Mitglieder. • Zusammengehörigkeit wird erlebt. • Es besteht gegenseitige Verlässlichkeit. • Es besteht gegenseitiges Vertrauen. • Es entstehen persönliche Kontakte und Beziehungen. • Neue und vergrößert bestehende Netzwerke werden geknüpft. • Der Ort des Engagements ist das 'Zweite Zuhause'. |

*Abb. 4. Operationalisierung der Bleibemotive
(Quelle: Dux et al. (2009); eigene Darstellung)*

Die Operationalisierung der einzelnen Kategorien erscheint in manchen Fällen besonders weit gefasst und führt infolgedessen in einigen Punkten zu Überschneidungen. Die Trennlinien und das, was die einzelnen Kategorien voneinander unterscheidet, werden nicht immer deutlich: Einige Operationalisierungsfaktoren erscheinen untereinander austauschbar oder lassen sich durchaus mehreren Kategorien zuordnen. Einige Faktoren, die Selbstwirksamkeit bestimmen, ließen sich beispielsweise ebenfalls unter Erfahrung/Kompetenz fassen. Die von Dux et al. (2009) ermittelten Bleibemotive für das ehrenamtliche Engagement dienten in der vorliegenden Studie als Ausgangspunkt und Grundlage für die Kategorienbildung in der Datenauswertung der Motive der Mitglieder der Szene-Eliten (siehe Kapitel 7 und Kapitel 11). Auch bleibt zunächst offen, inwiefern sich die Kategorien und insbesondere die Operationalisierung in ihrer Gesamtheit auf die Motivlage der Mitglieder der Szene-Eliten übertragen und anwenden lassen. Allerdings dürfte die breite Auffächerung der Kategorien sich in der vorliegenden Studie als Vorteil erweisen, da sie genügend Raum zur Überarbeitung und Ergänzung der Operationalisierungsfaktoren lässt. Auf die Kategorien wird in Zusammenhang mit der Auswertung im angegebenen Kapitel näher eingegangen werden, da sie dort in ihrer Form zum Tragen kommen werden.

4.1.2 Pozentuelle Einflussgrößen auf das Engagement

Dresen (2007) identifizierte verschiedene Größen, die sich auf das Verweilen einer Person im ehrenamtlichen Engagement auswirken können beziehungsweise ihr Verweilen beeinflussen. Vorerfahrungen, im Sinne einer dauerhaften und vielseitigen Vereinslaufbahn, können das Weiterführen und eine Intensivierung des Engagements begünstigen. So geben einige Jugendliche auch an, dass die Anwendbarkeit und vor allem das Wirken der Ehrenamtlichkeit in

ihrem Alltag einen Einfluss auf ihre ehrenamtliche Aktivität haben. Eine weitere Ursache kann sein, dass sie von der Organisation auserwählt wurden für einen bestimmten Posten oder Rolle; was sehr wahrscheinlich eine positive Rückwirkung auf das oben erwähnte Motiv der Anerkennung (der Fähigkeiten) haben kann. Auffallend ist, dass Engagement und Aktivität antiproportional zueinander verlaufen. Das heißt, je mehr eine Person sich, zum Beispiel in meinem Tennisverein, engagiert, zusätzliche Aufgaben übernimmt, desto weniger Zeit bleibt ihr, selbst auch Tennis zu spielen. Dies führt mit sich, dass Jugendliche sich entscheiden müssen, welche der beiden Komponenten sie mehr Wichtigkeit zusprechen und folglich mehr Aufmerksamkeit und Zeit widmen. Nicht zuletzt haben berufliche und/ oder private Veränderungen eine Auswirkung auf das Engagement; mit ihnen geht meist eine Veränderung der Einsatzbereitschaft einher.

Es lassen sich durchaus noch andere Einflussgrößen und Kriterien ermitteln, die sich darauf auswirken, ob und inwieweit junge Menschen sich ehrenamtlich engagieren. Zunehmende gesellschaftliche Phänomene, wie zum Beispiel der Zeitstress (vgl. BMFSFJ, 2010) durch Termindruck oder durch den Freizeitstress, dem Umstand unter der Woche mehreren unterschiedlichen Freizeitaktivitäten nachzugehen, wirken gegebenenfalls auf die Engagement-Leistungen ein. Auch sind nach wie vor bestehende Probleme und Einschränkungen in der regionalen Mobilität⁴⁶ als einschränkende Einflüsse für die Einsatzbereitschaft denkbar (vgl. ebenda). Nicht selten ist die Teilnahme mit einer erheblichen familiären Transportorganisation verbunden. Hieraus ließe sich dann auch ableiten, dass das vorhandene Angebot vor Ort, unter Berücksichtigung der oben angeführten Einstiegsmotive, auch darauf auszuwirken vermag, ob und wie Jugendliche ehrenamtlich aktiv werden. Nicht ausgeschlossen werden kann, dass auch das ehrenamtliche Engagement einem Mode- und Trenddiktat unterliegt. Die Entscheidung für das Engagement und die Wahl des Engagements werden beeinflusst, durch das, was gerade *in* ist. Und so sind verschiedene Themen mal mehr, mal weniger populär sind.

Nicht zuletzt konkurriert das Ehrenamt heutzutage mit der rasant und ständig wachsenden Bedeutung der Kommunikationstechnologien und neuen Medien, allen voran das Internet. Die intensive Nutzung der elektronischen Medien durch junge Menschen hat dabei weniger einen Verlust sozialer Integration und körperlicher Betätigung zur Folge. Vielmehr zeigt sich eine Verschiebung und/ oder Ergänzung in den Ausführungs- und Umsetzungsmöglichkeiten der Tätigkeiten und Interaktionen, wie zum Beispiel Facebook, Chat, Fitnesscenter. Es scheinen eher kreative Tätigkeiten, Lesen und eben das ehrenamtliche Engagement, die in Konkurrenz zu den neuen Medien stehen (vgl. ebenda)⁴⁷.

⁴⁶ Diese Komponente der Mobilität dürfte insbesondere in Bezug auf Luxemburg von nicht unerheblichem Interesse sein. Luxemburg zeigt nach wie vor ein starkes Stadt-Landgefälle auf und vieles konzentriert sich auf die Hauptstadt. Die Förderung von Esch/ Alzette im Süden und dem Projekt der Nordstadt als zwei Gegenpole ist bisher von mäßigem Erfolg gekrönt. Denn größere Zentren beider Städte würden zunächst die Entfaltung thematischer Alternativen im Ehrenambereich (durch die Herbeiführung einer kritischen Masse) zu den traditionellen Angeboten ermöglichen. Gleichzeitig rückten diese Alternativen in geographische Nähe und wären leichter zu erreichen. Zwar hat sich innerhalb der letzten Jahre der öffentliche Transport erheblich verbessert, dennoch bleiben Jugendliche aus ländlichen Regionen des Landes nach wie vor mobil eingeschränkt und von vielen Angeboten, hier auch in Bezug auf die ehrenamtliche Arbeit, zunächst größtenteils ausgeschlossen.

⁴⁷ Gleichwohl lassen sich derzeit erste Anzeichen aufzeigen, wie neuen Medien und ehrenamtliches Engagement miteinander verbunden werden können und voneinander profitieren (können). Bei viruellem beziehungsweise

4.1.3 Alterstrukturen im ehrenamtlichen Engagement

Im Folgenden wird auf die Korrelation zwischen Alter und ehrenamtlicher Tätigkeit, als beeinflussender Faktor für die Aktivierung von Engagement eingegangen. Sehr wahrscheinlich steht die Alterstruktur in Zusammenhang mit der Art und Intensität des Engagements. Besonders in der Rückbindung des Szeneengagements an das freiwillige Engagement, sollte ein Vergleich in der Alterstruktur nicht außer Acht gelassen werden. Mitglieder der Szene-Elite blicken in der Regel auf eine lange Szenetätigkeit zurück, da oftmals ein weitreichendes Know-How notwendig ist, um überhaupt in der Szene-Elite aktiv werden zu können (siehe Kapitel 4.3). In der Folge handelt es sich bei diesen Mitgliedern eher selten um Jugendliche, sondern weit öfter um junge und mitunter auch ältere Erwachsene⁴⁸. Zudem ist denkbar, dass sich aus den Erkenntnissen aus dem Ehrenamt ebenso diesbezüglich Erkenntnisse und/ oder Erklärungen für die Szene-Elite ableiten lassen.

So lässt sich im freiwilligen Engagement in der Altersgruppe der 20-24jährigen ein Rückgang des Engagements beobachten. Der Rückgang wird zum Teil mit der Anzahl der Studierenden und jungen Erwerbstätigen erklärt, die dieser Gruppe angehören. Aufgrund der beruflichen beziehungsweise ausbildungsbezogenen Veränderungen, reduzieren diese jungen Menschen meist ihr Engagement oder müssen es gegebenenfalls aus Zeitgründen oder Wohnortswechsel ganz aufgeben (vgl. BMFSFJ, 2010). Weiterhin scheint sich das Bachelor-System der weiterführenden Bildungsinstitutionen unmittelbar auf das Ehrenamt auszuwirken. Die schulähnliche Organisation des Studiums und die Notwendigkeit zusätzlicher Qualifizierungen, lassen wenig Raum für zusätzliches Engagement. Die Zunahme des Engagements in der Altersgruppe der 25-29jährigen, erfolgte zwischen 2004 und 2009 dann auch vorwiegend durch junge Menschen, die ihr Studium abgeschlossen hatten. Auch in den anschließenden Altersgruppen, die der 30-34jährigen und der 35-39jährigen werden seit 2004 wachsende Zahlen verzeichnet (vgl. ebenda). Wie es also aussieht, weist das Engagement der Jugendlichen eher eine abnehmende Tendenz, das Engagement der jungen und älteren Erwachsenen eine zunehmende Tendenz auf.

4.2 De-Motivation

Lassen sich auch Faktoren, wie Studien- und Lehrzeit, als eine mögliche Erklärung heranziehen, um die Zahlen zu erklären, so sind Faktoren des Desinteresses und eine damit einhergehende De-Motivation nicht von der Hand zu weisen. Die globalisierten Zeiten stellen zunehmende Anforderungen an Jugendliche und junge Erwachsene, die in immer kürzeren Abständen mit immer schnelleren Veränderungen, Erneuerungen und Leistungsanforderungen Schritt halten müssen.

Online-Volunteering handelt es sich im deutschsprachigen, im Gegensatz zum anglophonen, Raum noch um ein verhältnismäßig neues Phänomen. Ausführliche Beschreibungen und Erklärungen hierzu finden sich im Blog (<http://hannes-jaehnert.de/wordpress/>) und in den Publikationen von Hannes Jähnert, zum Beispiel Jähnert (2010), Jähnert und Dittrich (2011).

⁴⁸ Wie dem Kapitel 2 zur Jugendphase zu entnehmen ist, wird den Lebensphasen Jugend und Erwachsenenalter mittlerweile die Phase der jugendlichen Erwachsenen zwischengeschaltet, die ihrerseits mit spezifischen Entwicklungsaufgaben verbunden wird (vgl. Krampen & Reichle, 2008). Es findet also eine Erweiterung der Lebensspanne zwischen Kindheit und Erwachsensein um die Kategorie der End-Zwanziger und der Anfang-Dreißigjährigen statt. Dies ist relevant und interessant im Zusammenhang mit dem freiwilligen Engagement. Denn auch die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeigen, dass Mitglieder der Szene-Eliten zum überwiegenden Teil an der Schnittstelle der Lebensphase Jugend und junge Erwachsene anzusiedeln sind.

Verzeichnen die traditionellen Formen auch ein eher schwindendes Interesse bei den Jugendlichen, so dürfen sich besonders frei und selbstorganisierte Formen gesellschaftlichen Engagements, jenseits institutionalisierter Strukturen und Zwänge, weiterhin bleibender Beliebtheit erfreuen (vgl. Boulton et al., 2007). Aber auch in informellen Gruppen stellen sich den Mitgliedern gegebenenfalls unerwartete Schwierigkeiten in den Weg. Bei informellen Sportgruppen stellen, zum Beispiel der Sinnrahmen (wie ernst der Sport betrieben wird), welche Spielregeln zum Tragen kommen, die individuellen Unterschiede in der sportlichen Leistung und Kompetenz oder auch Antipathien, die Gruppe vor die Herausforderung, eine Einigung zu finden; vor allem wenn die Gruppe auf Dauer funktionieren soll und will. Auch informelle (Sport-)Gruppen sind soziale Konstrukte, in denen Rollen und Hierarchien das Engagement der Mitglieder mitbestimmen und erhalten. Sich beispielsweise an die 'richtigen' Leuten hängen, sich einen Platz im Team verschaffen und sich hierüber einen verstärkten Einsatz in den Aktivitäten und Entscheidungen zusichern, zeigen ein starkes Rollengefüge auf, das es für EinsteigerInnen oder AußenseiterInnen nicht einfach macht, ihren Platz zu finden und den Grad des eigenen Engagements bestimmen zu können. Die Entscheidung bewegt sich oft zwischen den Eckpunkten, es entweder ganz sein zu lassen oder sich in dem Gefüge zu etablieren (vgl. Bindel, Balz, & Frohn, 2010).

Düx et al. (2009) konnten in ihrer Studie bei engagierten Jugendlichen weitere Aspekte herausfiltern, die sich negativ und folglich demotivierend auf das aktive Engagement kurz- und/ oder langfristig auswirken können. Die Liste ist sicherlich nicht vollständig, sie bietet aber einen Überblick über Hürden und Schwierigkeiten, mit denen Engagierte sich auseinandersetzen müssen. Dabei dürften einige Aspekte Heranwachsenden, die sich in einer intensiven Persönlichkeits- und Identitätsbildungsphase befinden, besonders Kraft abverlangen, so dass ihre Motivation darunter leidet. So weisen die Ergebnisse aus ihrer Studie, dass sowohl zeitliche als auch inhaltliche Überforderung und fehlendes Zutrauen, vornehmlich durch Erwachsene, auf Dauer de-motiviert. Mit Aufgaben allein gelassen zu werden und nur unzureichend unterstützt zu werden oder für geleistete Arbeit kaum Beachtung und Anerkennung zu bekommen, wirkt sich auf Dauer nicht positiv auf das Engagement aus. Allgemeines Desinteresse der anderen Mitglieder ist ein gegebener Anlass, die eigene Aktivität zu reduzieren oder einzustellen. Aber auch Beschneidungen in der Arbeit, durch zu starre (bürokratische) Strukturen, zu geringen (politischen) Einfluss und Macht sowie nicht zuletzt durch das Fehlen ausreichender finanzieller Mittel und Möglichkeiten schwächen Motivation und Engagement.

4.3 Szene-Engagement und Szene-Elite-Engagement

Die vorliegende Arbeit versucht der Frage nachzugehen, wie sich nun das Engagement der Mitglieder einer Szene-Elite darstellt, was es beinhaltet und was die Mitglieder motiviert ihr Engagement in und für die Szene anzugehen und dabeizubleiben. Um dieser Frage nachzugehen, dienen die vorab gelisteten Erkenntnisse aus dem freiwilligen Engagement und die nachfolgenden theoretischen Aspekte aus der Szeneforschung als analytisches Grundgerüst.

Wie in Kapitel 3.3.3 aufgezeigt, lässt sich in Anlehnung an Rohmann (1999) die Szenelaufbahn eines Szeneanhängers in vier verschiedene Phasen aufgliedern. Der Verlauf ist nicht notwendigerweise gradlinig. Es kann durchaus zu Rückschritten kommen. Dabei sind die einzelnen Phasen zudem durch persönliche Beweggründe und individuelles Engagement gekennzeichnet. Erst in der vierten Phase, der Etablierungsphase, ergeben sich für das Szenemitglied Möglichkeiten des aktiven Mitgestaltens und die Übernahme einer zentralen beziehungsweise führenden Rolle innerhalb der Szene. Darüber hinaus weisen sich Szenen durch unterschiedliche Verbindlichkeitsansprüche aus. Unterschiedlich orientierte Szenen haben unterschiedliche Ansprüche an die aktive Teilnahme ihrer Szenemitglieder – zum Teil auch unabhängig von dem Szenelevel in dem sich die Szenemitglieder befinden. So liegt die Vermutung nahe, dass beispielsweise Szenen, wie die Autonomen oder die Skinheads, eine intensivere Identifizierung mit der Szene und eine höhere und intensivere Bereitschaft zur aktiven Teilnahme voraussetzen, als etwa hedonistisch orientierte (Spaß-)Szenen, bei denen sich die Teilhabe meist auf die Zusammenkunft, zum Beispiel eine Party beschränkt (vgl. Farin, 2006a).

Hitzler und Niederbacher (2010b) zufolge richten SzenegängerInnen ihr Engagement nach Lust und Laune. Sie betreiben ihre Leidenschaft extensiv und lassen sich oftmals nicht durch andere Verpflichtungen und Loyalitäten davon abhalten. Die Szeneaktivität hat in der Regel Vorrang. Dabei fragen SzenegängerInnen nicht danach, ob ihre Szeneaktivität und ihr Engagement effektiv sind, ob es eventuell andere (ob nun bessere oder schlechtere) Handlungsmöglichkeiten gegeben hätte und sie rechnen Versäumtes und negative Konsequenzen nicht auf. Vielleicht aber, dass auch hier ein Unterschied darin besteht, wie die entsprechende Szene orientiert ist und wie sie ihren thematischen Fokus setzt. Auch ist denkbar, dass sich das Verhalten der SzenegängerInnen auf den unterschiedlichen Szenelevels unterschiedlich präsentiert. So vermögen Lust und Laune zwar tragende Faktoren für das Szeneengagement sein, aber möglicherweise mit zunehmender Verantwortung und Rollenerweiterung eines Szenemitglieds nicht mehr ausschließlich als Legitimation für das Handeln herangezogen werden können. Vielleicht lässt sich ab einem bestimmten Grad auch szenegebundenes Handeln im Allgemeinen nicht mehr eindeutig als ausschließlich wertorientiert beschreiben, sondern weist vielleicht auch Ansätze zweckorientierten Handelns und Engagements.

Um überhaupt zu einer Szene dazuzugehören, ist, neben der gemeinsamen Gesinnung, den gemeinsamen Überzeugungen und Interessen, die Bereitschaft zum aktiven Engagement quasi eine ungeschriebene Voraussetzung (vgl. Haunss, 2004), insbesondere wenn man das Level 'Sympathisanten' und 'Szenegänger' zu überschreiten beabsichtigt (siehe Kapitel 3.3.2). Es geht dabei um mehr als nur simples aktives Konsumieren. Es geht um die Bereitschaft organisatorische und produktive Leistungen für die Szene zu erbringen (vgl. Haunss, 2004; Hitzler & Niederbacher, 2010b).

Ein Mitglied der Szene-Elite, der Organisationselite, zeichnet sich dadurch aus, dass es sich zu 100% mit der Szene identifiziert und den Szene-Code (mit-)reproduziert (vgl. Farin, 2001). Der Szene-Code verleiht der Szene Form und Identität (vgl. Großegger & Heinzlmaier, 2004). Szene-Elitemitglieder sind in der Regel langjährige SzenegängerInnen (vgl. Hitzler, 2008). Sie besitzen ein umfangreiches Wissen der

Szenekriterien, das ihnen in der Vorbereitung und in der Umsetzung von Events zugute kommt. Nicht zuletzt, erkennen und nutzen sie auf diese Weise eventuelle kommerzielle Chancen. Die Szene-Elite sorgt dafür, dass szenetypische Erlebnisangebote und Events produziert und innovativ gestaltet werden. Der 'Motor' der Szene (siehe Kapitel 3.3.3) sorgt dafür, dass etwas passiert und organisiert wird und hält das Szeneleben am Laufen, zum Beispiel über regelmäßige Treffen und feste Treffpunkte. Szene-Elitemitglieder sind in der Regel sehr zentrale Figuren der Szene, die beispielsweise alle kennen und die durch ihre Funktion und ihr Wirken eine mehr oder minder starke 'historische' Bedeutung für die Szene haben (können). Sie pflegen häufig Kontakte zu Mitgliedern aus Szene-Eliten anderer regionaler oder überregionaler Szene(-gruppen). Auf diese Weise entstehen Elite-Netzwerke, die neben szenespezifischen und -relevanten durchaus auch persönliche Vorteile mit sich bringen können. Insgesamt genießen Mitglieder der Szene-Elite gegenüber den anderen Szenemitgliedern gewisse Privilegien. Ihr Sonderstatus öffnet ihnen, nicht zuletzt durch ihre Netzwerkverbindungen, sowohl sceneinterne Türen, zum Beispiel Freikarten, Zugang zur VIP-Lounge, den Erhalt von Prototypen oder Demobändern als auch sceneexterne Türen, zum Beispiel bei Verhandlungen mit der öffentlichen Hand (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b). Hitzler und Niederbacher zufolge legen Szenemitglieder im Weberschen Sinne ein wertrationales, soziales Handeln an den Tag, bei denen, wie erwähnt, nicht die Effektivität des Handelns im Vordergrund steht und Versäumnisse und negative Konsequenzen nicht aufgerechnet werden. Es bleibt zu sehen, wie es sich in diesen Punkten in den untersuchten Szenen verhält.

Warum aber beginnen junge Menschen sich intensiver in ihrer Szene zu engagieren und Aufgaben und unterschiedliche Rollen zu übernehmen? Und warum setzen sie in der jeweiligen Szene-Elite (über einen mehr oder weniger langen Zeitraum) ihr Engagement fort? Warum bleiben sie dabei? In der vorliegenden Arbeit liegt der Fokus auf den Motiven der Szene-Elitemitglieder, die quasi 'hinter' ihrem Engagement liegen und es bedingen. Eine Auseinandersetzung mit und die Diskussion über Motive(n) kann aber nicht losgelöst vom theoretischen Kontext der Motivation geführt werden. Die Motive stehen ja nicht für sich, sondern sind Teil des Gesamtkonzeptes Motivation.

5 Theoretische Vorüberlegungen zu Motiv und Motivation

Wenn wir uns selbst und andere Menschen beobachten, stellen wir fest, dass eine Person zu unterschiedlichen Zeiten unterschiedliche Verhaltensweisen aufweist und damit offenbar unterschiedliche Ziele verfolgt (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). Bereits der griechische Philosoph Epikur hat sich mit ähnlichen Fragen auseinandergesetzt und ist zu dem Ergebnis gekommen, dass Menschen handeln, um sich Lust zu bereiten und Schmerz zu vermeiden. Anhand dieser Annahmen lassen sich zwar nicht Handlungen erklären, doch besitzen sie bis heute eine gewisse Gültigkeit und dienen als Ausgangspunkt für viele Fragen, mit denen sich die moderne Motivationspsychologie beschäftigt (vgl. Rudolph, 2009).

Die Motivationspsychologie richtet ihren Fokus auf Aktivitäten und Handlungen, die erkennen lassen, dass ein bestimmtes Ziel angestrebt wird und versucht die Fragen nach dem 'Wozu' und dem 'Wie' dieser Handlungen zu erklären (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). Ihr Augenmerk richtet sie dabei auf alle inneren und äußeren Bedingungen und Faktoren, die auf die Formulierung und Entstehung eines Ziels, der Energetisierung, der selektiven Informationsverarbeitung, die Regulierung der Emotionen, der Steuerung des Verhaltens sowie der zielgeleiteten Kontrolle des Verhaltens einwirken (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Es entscheiden viele Faktoren darüber, ob beispielsweise die Mitglieder der Szene-Elite in Bezug auf ihre Aufgaben(-bereiche) gute (Arbeits-)Leistungen erbringen oder nicht. Es hängt davon ab, wie komplex die Aufgabe ist, wie schwierig sie zu bewältigen ist, um welche Tätigkeit es sich handelt, wie die Tätigkeit umzusetzen ist, unter welchen Bedingungen gearbeitet werden muss und welche Fähigkeiten der/ die Einzelne mitbringt, um die Aufgabe anzugehen. Nicht zuletzt wirkt sich die Motivation der Person auf die Übernahme und die Erledigung der Aufgabe aus. Damit die Szene-Elitemitglieder also überhaupt zielgerichtet und erfolgreich handeln können, müssen sie die passenden Kompetenzen haben, sie müssen motiviert sein und die situativen Bedingungen müssen dieses Handeln ermöglichen und begünstigen (vgl. Kirchler & Walenta, 2010).

Findet eine Person an einer Aktivität oder Aufgabe Gefallen, ist sie meist motiviert, ohne dass sie direkt wissentlich etwas dafür getan hätte. Im Gegenzug dazu, gibt es auch Aktivitäten und Aufgaben, deren Ergebnis die Person zwar als wichtig und gegebenenfalls notwendig erachtet, die sie aber nicht unbedingt gerne erledigt. Dann wird sie sich 'selbst motivieren' müssen, um die Aufgabe anzugehen (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Motivation ist eine komplexe Interaktion zwischen Situation (zum Beispiel Organisation, Umwelt), Aufgabe und Individuum. In der Auseinandersetzung mit der menschlichen Motivation gilt es also bewusste und unbewusste menschliche Motive, den Willen ein gesetztes Ziel zu erreichen und die Handlungen, die notwendig sind das Ziel zu erreichen, zu berücksichtigen (vgl. Kirchler & Walenta, 2010).

In dieser Einleitung zeigt sich bereits, dass Motivation sich nicht einfach kurz und knapp fassen lässt, sondern unterschiedliche Faktoren eine Rolle spielen, die auf menschliche Motivation einwirken und diese bedingen. Im Folgenden werden motivationsrelevante Komponenten beleuchtet, um die Komplexität des

motivationalen Vorganges zu verdeutlichen aber eben auch aufzuschlüsseln, um sie für die vorliegende Arbeit fruchtbar zu machen. Es handelt sich zum Teil dabei im Einzelnen um bereits angedeutete Faktoren: Motivation (als solche), Motiv, Ziel, Handlung, Anreiz, Wille, Emotion und Erwartung. Ihnen voran gesetzt wird ein kurzer Exkurs in die Entwicklungsgeschichte der Motivationspsychologie, um die heutigen Annahmen besser nachvollziehen zu können.

5.1 Historische Grundlagen der Motivationspsychologie

Schmalt und Sokolowski (2006) heben vier psychologische Theoriekonzepte hervor, die einen grundlegenden Einfluss auf die moderne Motivationspsychologie ausüben. Ihnen zufolge liefern die Evolutionspsychologie, die Triebtheorie, die Willenspsychologie sowie die Erwartung-Wert-Theorie wertvolle grundlegende Annahmen und Erklärungsansätze, um sich dem komplexen Spiel zwischen Motiven, Motivation, Emotion und Volition zu nähern.

Den Rückschluss auf die Evolutionspsychologie ziehen sie anhand McDougalls Instinktbegriffs⁴⁹. Ersetzt man seinen Begriff des Instinkts durch den des Motivs oder der Motivation, lässt sich Motivation hier als ein Ablauf verstehen, der die Organisation und die Koordination des Gesamtsystems übernimmt und auf Ziele ausrichtet, antreibt und für das Hervorrufen der passenden Verhaltensweisen sorgt. Motivation kann nur dann entstehen, wenn motivrelevante und anspornende Sachverhalte, sprich Anreize, existieren und von der Person wahrgenommen werden. Wahrnehmung und Emotion gelten heute in der Motivationspsychologie als Anreizmechanismen (vgl. ebenda, siehe auch Kapitel 5.2.4).

Aus den Schriften der Vergleichenden Verhaltensforschung lassen sich, so die Autoren drei motivationspsychologisch relevante Aussagen herauskristallisieren. Demzufolge gründen motivierende Verhaltensweisen partiell auf arttypischen, starr ablaufenden Handlungselementen, die ihrerseits genetisch bedingt sein sollen. Zum Zweiten soll der Ablauf solcher motivierten Handlungen durch Emotionen gesteuert sein. Zum Dritten bedürfen instinktive Handlungen zudem einer äußeren Anregung durch die gegebene Situation (vgl. ebenda).

Wurden in der Motivationspsychologie bisweilen triebtheoretische Konzepte und Theorien kaum in Erwägung gezogen, so finden diese in jüngerer Zeit Berücksichtigung und Einzug in die motivationswissenschaftliche Debatte. Es lassen sich zunehmend Belege dafür finden, dass motiviertes Verhalten durchaus auch 'unbewusst', quasi automatisch, angeregt und ausgelöst werden kann (vgl. ebenda). In den Arbeiten zur Affekt- und Willenspsychologie zu Beginn des 20. Jahrhunderts finden sich die Begriffe des Triebs und des Instinkts nicht wieder. Hier finden Zielauswahl und Zielbildung Berücksichtigung, ihre Abhandlung erfolgt jedoch unter dem Schwerpunkt 'Wille'. Ein Prozess der durch den Willen motiviert ist, wird hier in drei Phasen eingeteilt, die Aufforderungsphase, die Wahlentscheidung und die Ausführung des Entschlusses. Der gesamte Ablauf eines

⁴⁹ Der Verhaltensforscher McDougall charakterisiert Instinkt als eine "... ererbte oder angeborene psychophysische Disposition, welche ihre Besitzer befähigt, bestimmte Gegenstände wahrzunehmen und ihnen Aufmerksamkeit zu schenken, durch die Wahrnehmung eines solchen Gegenstandes eine emotionale Erregung von ganz bestimmter Qualität zu erleben und daraufhin in ganz bestimmter Weise zu handeln oder wenigstens den Impuls zu einer Handlung zu erleben" (zitiert nach Schmalt & Sokolowski, 2006, p. 503).

solchen Willensprozesses, wie Wundt ihn 1905 beschreibt, ist ein Akt der Handlungskontrolle, der durch typische Emotionsverläufe gesteuert wird. Schmalz und Sokolowski (2006) zufolge ließe die Wundtsche Theorie sich heute eher als emotionsgestützte Motivationstheorie, denn als Willenstheorie beschreiben.

Die Ursprünge der Motivationstheorien, die auf das Prinzip Erwartung-Wert aufbauen, finden sich in den Arbeiten von Lewin. Vereinfacht lassen sich Lewins Annahmen so darstellen, dass aus der Interaktion zwischen der Wert- und der Erwartungskomponente eine motivationale Tendenz aufgebaut wird. In der Regel geht es hierbei darum, dass aus beiden Größen ein Kompromiss gebildet wird, in dem der erwartete Wert, sprich Nutzen, bis zum Höchstwert gesteigert wird (vgl. ebenda). Bei Lewin stellen die beiden Variablen zunächst noch theoretische Konstrukte dar. Dank Atkinson, der die beiden Komponenten dahingehend operationalisierte, sind sie im Experiment überprüfbar. Im weiteren Verlauf des Kapitels finden diese Erwartung-mal-Wert-Theorieansätze noch einmal gesonderte Berücksichtigung.

5.2 Komponenten der Motivation

Wie bereits in der Einleitung angedeutet, macht es sich die Motivationspsychologie zur Aufgabe, Erklärungsmodelle zu entwickeln, damit wir verstehen, warum Menschen Handlungen in bestimmten Situationen wählen, beginnen und aufrechterhalten (Rudolph, 2009 in Anlehnung an Mook). Deshalb werden in den meisten Definitionen zur Motivation auch die Komponenten *Aktivierung* (das, was eine Handlung auslöst), *Richtung* (für welches Ziel sich entschieden wird) und *Ausdauer* (das, was dazu beiträgt, dass ein Verhalten bis zur Zielerreichung durchgeführt wird) berücksichtigt (vgl. Kirchler & Walenta, 2010).

Motivation ist keine feststehende und fortwährende Persönlichkeitseigenschaft eines Menschen. Motivation ist, wie bereits angedeutet, eine Kombination beziehungsweise das Zusammenspiel unterschiedlicher Komponenten und Faktoren. So spielen die Eigenschaften und Kompetenzen der Person, das oder die Ziele, die verfolgt werden, die notwendigen Erfordernisse und Handlungen, die situativen Bedingungen sowie die Anreize, die mit der Erreichung des Ziels verbunden werden (zum Beispiel eine Belohnung), eine erhebliche Rolle. Hieraus ergibt sich, dass Art und Stärke der Motivation *interindividuelle Unterschiede* aufweisen, also von Person zu Person verschieden sind. Darüber hinaus weisen Art und Stärke der Motivation auch *intraindividuelle Unterschiede* auf, da sie sich zum Beispiel in der Zeit verändern (können). Motivation kann als Gesamtprozess beschrieben werden, der zielgerichtetes Verhalten, das aufgrund der Ergebniserwartungen ausgewählt wurde, initiiert und so lange in eine bestimmte Richtung gesteuert wird, bis dieses Ziel erreicht ist. Das zielgerichtete Verhalten kann *intrinsisch* (von innen) oder *extrinsisch* (von außen) motiviert sein. Der Korruptionseffekt⁵⁰ beschreibt, wie intrinsische und extrinsische Motivation zusammenwirken (vgl. ebenda).

⁵⁰ Der Korruptionseffekt. Wenn intrinsische als auch extrinsische Motivationsfaktoren sich positiv auf die Motivation eines Individuums auswirken, könnte man annehmen, dass sie doppelt stark wirken, wenn sowohl intrinsische als auch extrinsische Motivationsfaktoren vorliegen. Gegenteiliges ist eher der Fall. Extrinsische Motivation scheint sich negativ auf intrinsische Motivation auszuwirken. Die Attraktivität einer reizvollen Tätigkeit sinkt in der Regel, wenn sie mit Belohnung und Verhaltenszwängen in Verbindung gebracht wird. Es macht allerdings einen Unterschied ob es sich dabei um informierende oder kontrollierende Belohnungsaspekte handelt. Informationen, die die Selbstbestimmung nicht einschränken, wirken fördernd. Kontrolle führt vermehrt

Im Motivationsprozess können darüber hinaus die zu erledigende Aufgabe oder Aktivität aber auch das erreichte Ziel mit angenehmen oder unangenehmen Gefühlen, sprich Emotionen, verbunden sein. Emotionen begleiten den gesamten Prozess des motivierten Verhaltens. Sie können aber auch erst verstärkt nach Erreichen des Ziels in Erscheinung treten. So besteht auch die Möglichkeit, dass es im Verlauf der Handlung zu einer Verschiebung der Emotionen kommt: eine Tätigkeit, die zu Beginn als angenehm empfunden wurde, löst plötzlich Unbehagen aus. An diesem Punkt scheiden sich die Motivationstheorien, ob und inwieweit Emotionen als Komponente dienen, um motiviertes Verhalten zu erklären und vorherzusagen. Während die einen eine Verbindung zwischen motiviertem Handeln und Emotionen ausschließen, vertreten andere die Ansicht, dass motiviertes Handeln ohne Emotionen überhaupt nicht denkbar ist. Gegenwärtig wird in der Motivationsforschung eine Trennung in Motivationspsychologie und Emotionspsychologie als wenig sinnvoll und hilfreich erachtet, da Motivation größtenteils ohne emotionale Vermittlung nicht denkbar ist und Emotionen zumeist nicht losgelöst von motivierenden Funktionen für menschliches Verhalten betrachtet werden können (vgl. Rudolph, 2009).

5.2.1 Motiv

Anliegen und Ziel der Motivationspsychologie ist es, menschliches Handeln zu verstehen und zu erklären. Sie fragt danach, wieso ein Mensch eine bestimmte Handlung ausführt und warum er sich für diese Handlung und nicht eine andere entschieden hat (vgl. Holodynski & Oerter, 2008). Warum Motive so unterschiedlich sind, beruht einerseits darauf, dass Menschen unterschiedliche genetische Motivationsdispositionen aufweisen, andererseits, dass Motive von den unterschiedlichen Lernerfahrungen einer Person mitbestimmt werden. Sie sind quasi ein Hilfsmittel, um das Ziel einer Handlung, die Erwartungen an dieses Ziel, die Ausdauer und Intensität der Handlung, um dieses Ziel zu erreichen, zu beeinflussen und mitzubestimmen und in der Konsequenz zielführendes Verhalten sicherzustellen (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). So bilden sich beim Menschen im Laufe seiner Entwicklung unterschiedlichste Motive (her)aus, die den Rahmen für sein Handeln und sein Erleben festlegen. Die Motive bestimmen, wie er bestimmte Sachen sieht, bewertet und interpretiert. Dabei kann ein und dasselbe Motiv durchaus ganz unterschiedliche Handlungsweisen hervorrufen, wie eben auch ein und dieselbe Handlung unterschiedlich motiviert sein kann. Wie, in welcher Situation und mit welchen Handlungen, ein Mensch die Auseinandersetzung mit seiner Umwelt vollzieht, ist individuell verschieden.

Dennoch lassen sich einige Motive evolutions- und entwicklungsbezogen als basal bezeichnen, unter anderem Motive die das soziale Miteinander in Gruppen (Anschluss, Macht) und den tatsächlichen Umgang mit der objektiven Umwelt (Neugier, Kompetenz, Leistung) regeln (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). So zeichnen Holodynski und Oerter (2008) das Leistungsmotiv und das Neugiermotiv als zwei grundlegende Motivformen aus. Schmalt und Sokolowski (2006) sowie Heckhausen und Heckhausen (2006) verweisen auf 'die großen Drei', Anschluss, Leistung und Macht, als derzeit zentral diskutierte Motive innerhalb der

dazu, dass sich das Individuum an den Belohnungen orientiert und die extrinsische Motivation relevanter wird (vgl. Kirchler & Walenta, 2010).

Disziplin. Das Anschlussmotiv reguliert den Wunsch positive Beziehungen zu Gruppenmitgliedern zu erzeugen. Das Leistungsmotiv dient seinerseits der Regulation des Wunsches nach Erfolg und Steigerung der Kompetenzen. Das Machtmotiv reguliert das Bemühen andere Menschen in ihrem Verhalten und ihrem Erleben zu beeinflussen. Begleitet werden die Motive von ihren jeweiligen Gegenspielern, der Furcht vor Misserfolg, Zurückweisung beziehungsweise Kontrollverlust (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006).

Folglich unterliegt die Motivation einer Person, eine bestimmte Handlung zu vollführen und ein bestimmtes Ziel damit anzustreben und zu erreichen, unterschiedlichen personen- und situationsbezogenen Einflüssen. Prinzipiell lässt sich zwischen drei Arten unterschiedlicher personenbezogener Faktoren differenzieren (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006):

1. Universelle Verhaltenstendenzen und Bedürfnisse. Hierbei handelt es sich einerseits um grundsätzliche physische Bedürfnisse, andererseits um das Streben nach Wirksamkeit, das den unterschiedlichen Motiven zugrunde liegt (vgl. ebenda).
2. Implizite Motive (Motivdispositionen)⁵¹. Sie gründen auf genetischer Information und sind dem bewussten Erleben nicht zugänglich (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Es handelt sich um frühe Sozialisationserfahrungen beziehungsweise in der Kindheit gelernte und emotional gefärbte Vorlieben, um sich zusehends mit bestimmten Anreizen auseinanderzusetzen (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006; Schmalt & Sokolowski, 2006).
3. Explizite Motive (Zielsetzungen). Im Gegensatz zu dem impliziten Motiven, gründen diese auf sozialen Lernerfahrungen im späteren Lebensverlauf und sind dem Bewusstsein zugänglich (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Es handelt sich um Selbstbilder, Ziele und Werte, die das Individuum sich selbst zuschreibt (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Ein Individuum genießt grundsätzlich die Freiheit seine Handlungen zu planen, zwischen Alternativen abzuwägen und gegebenenfalls auch gegen die eigene Motivation zu handeln. Solange das Individuum aber im Einklang mit seinen Motiven handelt und agiert, erlebt es Situationen und Handlungen als befriedigender und wesentlich weniger anstrengend (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Optimal ist, wenn implizite und explizite Motive Hand in Hand arbeiten, so dass die impliziten Motive in spezifische und angepasste Zielsetzungen (explizite Motive) umgewandelt werden. Es ist aber häufiger der Fall, dass implizite und explizite Motive sich im Spannungsverhältnis und Konflikt zueinander befinden und sich negativ auf das Handeln, seine Effizienz und das eigene Wohlbefinden auswirken (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Alles in allem bleibt ein Motiv aber ein theoretisches Konstrukt, bei dessen Definition in der Regel auf ein verhältnismäßig weitreichendes Abstraktionsniveau zurückgegriffen wird. Begriffe wie Leistung, Macht und Anschluss bleiben zunächst vage umrissene Motive. Dieses Abstraktionsniveau hat den Vorteil, dass die riesige

⁵¹ Die individuellen Motivdispositionen bieten womöglich eine der besten Erklärungen dafür, warum Menschen sich unterschiedlich voneinander aber konsistent über Zeit und Situationen hinweg verhalten und handeln (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Anzahl an denkbaren Zielen zu äquivalenten Zielen zusammengefasst werden können, das heißt, Ziele die dem gleichen Motiv zugehören und die der Person entweder die gleichen positiven oder negativen Handlungsfolgen prophezeien (vgl. Schneider & Schmalt, 2000).

5.2.2 Ziel

Wie aufgezeigt, lässt sich eine nahezu endlose Anzahl an Zielen⁵² ausfindig machen, die ein Mensch verfolgen kann. Um dieser Lage unüberschaubarer Ziele Herr zu werden, wurde in der Motivationspsychologie versucht eine überschaubare Anzahl äquivalenter Ziele zu bestimmen und zu definieren. Die Anzahl und Ordnung variiert jeweils mit dem gewählten Abstraktionsniveau. Insgesamt hat sich die Unterscheidung in drei große Klassen bewertet: Anschluss, Macht und Leistung⁵³ (vgl. Schneider & Schmalt, 2000; siehe Kapitel 5.2.1).

Ziele werden unterschiedlich bewertet. Folglich lassen sich diesen Ziel-Klassen (Anschluss, Leistung und Macht) unterschiedliche Bewertungsdispositionen (Motive) zuordnen (siehe oben). Dass Menschen sich in der Intensität und der Ausdauer ihrer Zielverfolgung unterscheiden, wird auf individuelle Unterschiede in den Bewertungsdispositionen beziehungsweise in den Motiven zurückgeführt (interindividuelle Unterschiede). Darüber hinaus verfolgt ein und dieselbe Person nicht zu jeder Zeit dasselbe Ziel und weist unterschiedliche Verhaltensweisen und Handlungen in der Zielerreichung auf. Dies lässt sich anhand intraindividuellen Unterschiede der Person zurückführen, die ihren Ursprung zum Beispiel in inneren und äußeren Anreizen (siehe unten) haben können (vgl. ebenda).

Dabei stehen die diversen Ziele die ein Individuum verfolgt, nicht ungeordnet nebeneinander, "sondern sie lassen sich in einem individuellen Sinnzusammenhang thematisch und hierarchisch ordnen und in zeitlich naheliegende (proximate) und fernliegende (distale) unterscheiden" (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Die Frage danach, welche Ziele das Individuum verfolgt, und warum es dies tut, reicht, so die Autoren, aber keineswegs aus, um eine eingehende motivationspsychologische Analyse zu gewährleisten. Hierzu bedarf es, das kausale Anliegen einer Zielmotivation um eine funktionale Komponente zu ergänzen, "indem sie versucht, die Bedeutung des hier und jetzt verfolgten proximalen Ziels für das durch das jeweils thematisch passende Motiv vorgegebene distale Ziel aufzudecken" (vgl. ebenda). Wenn Ziele (1) möglichst genaue Angaben über den Ort und die Zeit der notwendigen Handlung aufweisen, (2) der Wichtigkeitsgrad des Zieles hoch ist, großes Vertrauen in die eigene Wirksamkeit besteht und wenn die Ziele selbstbestimmt sind, ist es um so wahrscheinlicher, das auf das gesetzte und anvisierte Ziel auch Handlungen erfolgen (vgl. Schneider & Schmalt, 2000).

⁵² Spezifische Ziele (zum Beispiel jeden Samstagabend auf eine Technoparty gehen) werden auch als Vorsätze bezeichnet. Ein unspezifisches Ziel wäre zum Beispiel regelmäßig auf Raves dabei sein (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006)

⁵³ Schneider und Schmalt (2000) gehen davon aus, dass die Motivsysteme Leistung, Anschluss und Macht genauso, wie zum Beispiel Hunger, Neugier oder Sexualität, genetisch bedingt sind. Alle diese Motivsysteme stellen ihnen zufolge Anpassungen des Menschen an seine Umwelt dar, die er sich im Laufe seiner Entwicklung angeeignet hat. Dass diese Motive genetisch bedingt sind, heißt allerdings nicht, dass sie nicht auch durch gesellschaftliche Werte und individuelle Lernerfahrungen geprägt werden können. Die Werthaltungen unterliegen ihrerseits dem kulturellen Wandel, die Sozialisationsbedingungen ihrerseits sind an die biologische Evolution gekoppelt, die ihrerseits wiederum auch durch den gesellschaftlichen Wandel beeinflusst wird.

Heckhausen und Heckhausen (2006) zufolge bilden neben dem Streben nach Wirksamkeit, die Organisation des Handelns in Phasen des Zielengagements und der Zieldistanzierung die wichtigsten universellen Merkmale motivierten Verhaltens. "Menschliches Handeln ist organisiertes Verhalten und Erleben" (ebenda, p. 2). Folglich verknüpft das Individuum Wahrnehmungen, Gedanken, Emotionen, Fertigkeiten und Aktivitäten so, dass ein Ziel erreicht wird oder es sich von einem unerreichbaren beziehungsweise sich nicht lohnenden Ziel zurückzieht.

Beim Zielengagement wird ein Handlungsziel aktiviert und unter anderem richtet das Individuum seinen Fokus auf das Wesentliche und Wichtige, stellt zentrale Teilhandlungen bereit und schätzt die Wirksamkeit optimistisch und positiv ein. Zudem ist es wirtschaftlicher ein ins Auge gefasstes Ziel zu verfolgen, als unentschlossen hin und her zu überlegen, Reserven aufzubrauchen und gegebenenfalls das anvisierte Ziel nie zu erreichen. Bei der Zieldistanzierung hingegen, wird ein unerreichbares, sich nicht lohnendes oder aufwändiges Ziel, entschlossen aufgegeben, ohne dabei in Nachentscheidungskonflikten zu verharren und Ressourcen für neue Alternativziele zu blockieren (vgl. ebenda).

5.2.3 Handlung

Mit Handlung werden die Verhaltensweisen beschrieben, für die eine Person sich bewusst entscheidet und die von ihr absichtlich ausgeführt wird⁵⁴. Nach Rudolph (2009) lassen sich verschiedene Elemente beziehungsweise Charakteristika von Handlungen unterscheiden:

- Wahlverhalten: Eine Handlung setzt voraus, dass eine Person aus mehreren unterschiedlichen Verhaltensalternativen auswählen kann und sich dann für die Umsetzung einer bestimmten Alternative entscheidet.
- Latenz: Hat sich eine Person für eine bestimmte Handlung entschieden, kann sie diese zu verschiedenen Zeitpunkten oder Gelegenheiten beginnen.
- Intensität: Eine Person kann die Handlung für die sie sich entschieden und begonnen hat, mit unterschiedlicher Energie und Intensität verfolgen.
- Persistenz/ Ausdauer: Wie lange eine Person ein Ziel verfolgt, lässt zwei Möglichkeiten zu. In der Regel beziehungsweise im Idealfall endet eine begonnene Handlung dann, wenn das Handlungsziel erreicht ist. Gegebenenfalls kann eine Person auch schon vor Erreichen des Handlungsziels entscheiden das Ziel aufzugeben.

Es kann zwischen zwei Arten für die Gründe menschlichen Handelns unterschieden werden: (1) Die motivierte Handlung einen aufsuchenden Charakter, das heißt, das Individuum richtet ihr Handeln auf eine positiv erlebte Situation aus und Motivation lässt sich als Hoffnung beschreiben. (2) Die motivierte Handlung weist einen vermeidenden Charakter auf, das heißt, das Individuum versucht eine negative Situation beziehungsweise Zustand abzuwehren, die Motivation wird zur Furcht (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Schmalt und Sokolowski (2006) weisen in diesem

⁵⁴ Nebst diesen willkürlichen Verhaltensweisen, lassen sich ebenso unwillkürlich ausgeführte Verhaltensweisen nachweisen (zum Beispiel der Saugreflex), die aber im Zusammenhang mit der vorliegenden Arbeit nicht weiter ausdifferenziert werden.

Zusammenhang auch darauf hin, dass diese Unterscheidung auch evolutionsbiologisch zum Tragen kommt, da es für den Menschen in bestimmten Situationen aus Überlebensgründen heraus sinnvoller sei, einen Schaden zu vermeiden als eine positive Situation anzustreben.

Motiviertes Handeln richtet sich aber nicht ausschließlich auf das Erreichen oder Vermeiden von Zielen und Zwecken (vgl. ebenda). Je nachdem ob beispielsweise eine Situation selbst bereits zum Ergebnis führt oder aber das Handeln selbst erst zum gewünschten Ergebnis führt, gepaart mit positiven und günstigen Erwartungen das Ergebnis betreffend, kommen noch andere Anreize zum Tragen. Diese Anreize, die die jeweilige Handlungsmotivation bestimmen, können dabei intrinsischer (von innen) oder extrinsischer (von außen) Natur sein (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Heckhausen und Heckhausen (2006) ermitteln zwei wichtige Übergänge die den Weg von der Motivation zum Handeln markieren: (1) Die *Intentionsbildung*, sie markiert den Übergang von der Phase des Abwägens der Motivationstendenzen zur Phase des Planens und Handelns. Der zweite Übergang ist der von der Intentionsbildung zur *Handlungsinitiierung*, von der Phase des Planens zur Phase des Handelns.

5.2.4 Anreiz

Die Motivation eines Individuums bildet keine Konstante und ist dem zur Folge auch nicht zu jeder Zeit beliebig abrufbar. Wie dargestellt, werden Motive von genetischen und/ oder lernbedingten Faktoren geprägt. Um aber verhaltenswirksam zu werden, bedarf das Motiv einer situativen Anregung, dem Anreiz. Damit es also zur Motivation kommt, bedarf es dem Zusammenspiel der zwei Komponenten, dem Motiv und dem Anreiz. Sie sind quasi komplementär. In der wechselseitigen Abfolge regt zunächst ein äußerer Umstand oder eine Begebenheit (Anreiz) das Bedürfnis beziehungsweise das Motiv des Individuums an. Die Anreize melden dem Organismus, dass adäquate Bedingungen vorherrschen, um zielgerichtet zu handeln. Ob es sich dabei für das Individuum, um positive oder negative Anreize handelt, spielt dabei zunächst keine Rolle, solange es das Individuum zum Handeln auffordert. Der Anreiz kann dabei an die Handlungstätigkeit, das Handlungsergebnis und/ oder an verschiedene Arten von Handlungsergebniserfolgen geknüpft sein (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). In einem weiteren Schritt wird sodann der Anreiz durch das aktivierte Motiv gewichtet und bewertet. Erst dann entsteht Motivation, die das Handeln und Verhalten an dem vom Individuum entworfenen Ziel entlang orientiert (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006). Inwiefern aber, ein konkretes Ziel wiederum durch ein Motiv getragen wird, hängt davon ab, ob der Motivationsprozess bewusst und willentlich durch das Individuum nachjustiert werden muss, oder nicht. Folglich können verschiedene Individuen dasselbe Ziel verfolgen, setzen dabei aber ganz unterschiedliche Prozesse frei, um das Ziel zu erreichen (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006).

Es lassen sich sowohl innere (intrinsische) Anreize als auch äußere (extrinsische) Anreize ermitteln, die sich motivierend auf eine Handlung auswirken können. Als intrinsisch werden jene Handlungsanreize bezeichnet, die sich aus einer Tätigkeit selbst (die Tätigkeit wird um ihrer selbst willen ausgeführt und des damit einhergehenden Erlebnisses) oder aber aus deren Ergebnis ergeben (siehe auch Kapitel 5.3.2 und Kapitel 5.3.3). Extrinsische Handlungsanreize hingegen ergeben sich

aus den Folgen einer Handlung oder eines Ergebnisses, zum Beispiel sich seinem Ziel zu nähern oder auch materielle Belohnungen (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006).

Wie Motive können auch Anreize einerseits biologischen und sozialen Einflussfaktoren unterliegen, um so mit dem genetisch gelagerten Motiv eine Organismus-Umwelt-Korrespondenz herzustellen, zum Beispiel menschliche Fortpflanzung zum Zweck der Arterhaltung. Andererseits kann die Wirkung des Anreizes aber auch auf Lernerfahrung beruhen, kulturell oder sozial geprägt sein oder auch einfach von den vorgefundenen situativen Umständen oder Umweltfaktoren abhängen. Hier wird das Zusammenspiel des Anreizes und des Motivs noch einmal besonders deutlich. Die umweltbezogenen Einflüsse fordern ihrerseits das Individuum zum Handeln auf und werden durch das Motiv gewichtet und bewertet. Die Bewertung der Einflüsse fällt positiv aus, wenn Zielerreichung im Vordergrund steht. Sie fällt negativ aus, wenn eine Zielverfehlung wahrscheinlicher ist (vgl. Schneider & Schmalz, 2000)⁵⁵.

Handelt es sich für die Person um einen positiven Anreiz, wird dies als emotional befriedigend erlebt. Kann die Person hingegen keinen positiven Anreiz für sich entdecken, wird dies als emotional negativ empfunden. In beiden Fällen wirkt es sich auf die Handlung der Person aus. In der Theorie wird diese enge Verbindung zwischen Anreiz und Motiv als *Wert* bezeichnet (vgl. ebenda). Folglich kann "[e]ine umfassende Erklärung des Verhaltens (...) also nur gelingen, wenn sowohl Personenfaktoren, die Motive, als auch Situationsfaktoren und (wenn nötig) organismische Zustände mit in das Erklärungsmodell einbezogen werden" (ebenda, p. 19).

Einen verstärkten und systematischen Fokus auf die Person-Situation bezogene Handlungsmotivation bieten Erwartungs-mal-Wert-Modelle (siehe Kapitel 5.3.1). Die Erwartung eines Individuums ein bestimmtes Ziel zu erreichen hängt maßgeblich von den vorgefundenen Bedingungen und der jeweiligen Situation ab. Die Bewertung des Ziels hingegen wird durch das handelnde Individuum selbst bestimmt und ist gekoppelt an seine Motivdispositionen und seiner Zielsetzung. Das Individuum wird sich folglich dem Erreichen jenes Zieles zuwenden, das bei realistischer Erreichbarkeit den höchstmöglichen Anreizwert hat (vgl. Heckhausen & Heckhausen, 2006). Nach Heckhausen und Heckhausen (2006) hängt "[d]ie Motivation einer Person, ein bestimmtes Ziel zu verfolgen, (...) von situativen Anreizen, persönlichen Präferenzen und deren Wechselwirkung ab. Die resultierende Motivationstendenz ist zusammengesetzt aus den verschiedenen nach dem persönlichen Motivprofil gewichteten Anreizen der Tätigkeit, des Handlungserlebnisses und sowohl von internen, die Selbstwertung betreffenden, als auch von externen Folgen" (ebenda, p. 6).

⁵⁵ Das Motiv ist die Komponente die von der Person aus das Verhalten bestimmt. Der Anreiz ist die Komponente, die von der Situation bestimmt, auf das Verhalten einwirkt. Das Motiv kann nur dann verhaltenswirksam werden, wenn es auf einen passenden Anreiz trifft. Ebenso kann der Anreiz nur dann verhaltenswirksam sein, wenn beim Individuum eine passende Motivdisposition vorhanden ist. Diese Wechselwirkung und dieses Zusammenspiel von Motiv und Anreiz ist die Motivanregung, die das Individuum in den Zustand der Motivierung versetzt (vgl. Schneider & Schmalz, 2000).

Neben den situationsbedingten Anreizen und der Bewertung ihrer Handlungsziele wägen Menschen zudem ihre Chancen ab, ob und wie sie ein anvisiertes Ziel erreichen können. Das Abwägen erfolgt aufgrund der vorgefundenen Umstände in der Umwelt oder aufgrund der eigenen Verhaltensmöglichkeiten (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). So kann ein Mensch dadurch angespornt werden, zielgerichtet zu handeln, wenn er sich sehr sicher ist das Ziel zu erreichen. Ein Anderer wiederum wird vielleicht durch ein erhöhtes Risiko, das Ziel nicht zu erreichen, zum Handeln animiert (vgl. Rosenstiel, 1999). Der in der Theorie verwendete Begriff der *Erwartung* beschreibt diesen Vorgang des Abwägens. Dieser Vorgang läuft allerdings nicht selten unbewusst ab. Was aber objektiv wahrscheinlich ist, wird nicht immer auch subjektiv so wahrgenommen. Das kann dann dazu führen, dass Menschen sich in ihren Handlungen über- oder unterschätzen (vgl. Schneider & Schmalt, 2000).

5.2.5 Wille und Bewusstheit

Es lassen sich durchaus auch Beispiele denken, in denen eine Person entgegen ihrer eigentlichen Motivation handeln muss. Ebenso ist vorstellbar, dass obwohl eine Person bereits für eine bestimmte Handlung motiviert ist, sich anders entscheiden muss. In diesem Fall wird in der Motivationspsychologie von *Wille* beziehungsweise *Volition* gesprochen. Volition wirkt sich dabei sowohl auf die Zielgenerierung (Welches Ziel wird angestrebt?) als auch auf die Ausführung der Handlung (Wie wird das Ziel erreicht?) aus (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). Es handelt sich um einen bewussten Vorgang, ein bewusst gefasstes Ziel und bewusst umgesetzte Handlungen, die nicht durch implizite Motive getragen werden (vgl. Schmalt & Sokolowski, 2006), ihnen zuwiderlaufen oder sich auf eine derzeit nicht dominante oder aktivierte Motivation beziehen. Volition stellt sich also nicht einfach so, nach Lust und Laune ein, sondern wenn die betreffende Person zum Beispiel gegen innere und äußere Widerstände ankämpfen muss, demotiviert ist oder gegen Schwierigkeiten, die sich seinem Handeln entgegenstellen, angehen muss (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). Hat sich eine Person dafür entschieden, einem ausgewählten Motiv zu folgen gegen das sie zum Beispiel emotionale Widerstände hegt oder für das sich weitere konkurrierende Motive finden lassen, stärkt die Volition das Durchhaltevermögen der Person – insbesondere, wenn die Motive auf längerfristige Ziele ausgelegt sind (vgl. Holodynski & Oerter, 2008).

Damit eine willentlich gesteuerte Handlung effizient sein kann, werden Teile von Motivationsprozessen im Bewusstsein simuliert. Dabei muss die Person die Handlung, die sie beabsichtigt zu leisten, möglichst lange im Bewusstsein halten. Treten Schwierigkeiten auf oder gerät die Handlung ins Wanken, müssen Emotionen und Motivation(en) simuliert und freigesetzt werden, die der Handlung förderlich sind. Störende Emotionen oder Motivation(en) müssen unterdrückt werden (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). Kuhl (1987) spricht in diesem Zusammenhang von Strategien der Handlungskontrolle.

Dass solche willentlichen Handlungsprozesse eher selten einer primären Motivationslage entspringen, zeigt sich nicht zuletzt daran, dass diese Handlungen den betreffenden Person meist keinen Spaß bereiten und die Ausführung und Umsetzung der Handlungen anstrengender erlebt werden als sie in der Tat sind. Im Gegensatz dazu werden Handlungen, die direkt oder indirekt motivational geprägt sind, äußerst positiv erlebt. Die Person hat zum Beispiel Spaß an ihrer Tätigkeit,

empfindet ein Flowerleben (Csikszentmihalyi, 1975, siehe auch Kapitel 5.3.3) oder hat das Gefühl, dass die Zeit schneller voranschreitet. In der 'Self-determination-theory' (Selbstbestimmungstheorie) (Deci & Ryan, 1985, siehe auch Kapitel 5.3.2) wird dieser Zustand als 'intrinsische Motivation' beschrieben (vgl. Schneider & Schmalz, 2000).

Fassen wir zusammen: Dass sich zielgerichtetes Verhalten individuell unterschiedlich darstellt, hat damit zu tun, dass Menschen Ziele unterschiedlich bewerten. Die Bewertung der Ziele nehmen Menschen anhand des Motivs (Bewertungsdisposition) vor. Das Motiv kann seinerseits aber nur aktiv werden, wenn es durch einen geeigneten Reiz angeregt wird. Der Anreiz wiederum signalisiert die Möglichkeit, dass ein anvisiertes Ziel erreicht werden könnte (oder verfehlt werden könnte). Die Motivation aktiv zu werden und ein Ziel zu erreichen wird neben der Bewertung des Handlungsziels durch das Motiv (Wert) durch die wahrgenommene Chance (Erwartung), das Ziel zu erreichen (oder zu verfehlen), beeinflusst. Aus Erwartung und Wert lassen sich dann die Grundzüge von Motivationsvorgängen rekonstruieren (vgl. ebenda).

5.3 Prozesstheorien als Erklärungsgrundpfeiler für Engagement und Motive

Motivationstheorien lassen sich allgemein hin in Inhalts- und Prozesstheorien unterteilen. *Inhaltstheorien* richten ihren Fokus auf die Fragen was, und vor allem welche inhaltlichen Faktoren einen Menschen motivieren. Theorien, die dieser Kategorie zugerechnet werden können, sind zum Beispiel die Bedürfnispyramide von Maslow, Herzbergs Zwei-Faktoren-Theorie oder auch McClellands Arbeiten zur Leistungs-, Macht- und Affiliationsmotivation (vgl. Kirchler & Walenta, 2010). Allerdings ist es keinem der Ansätze gelungen, Motive beziehungsweise Anreizstrukturen nachzuweisen, die universell als wichtigste angesehen werden können. Darüber hinaus stellt sich die Frage, inwieweit es sinnvoll aber auch möglich ist, Motivationsfaktoren quasi definitiv festzulegen. Motive und Bedürfnisse lassen sich in unterschiedlichen Situationen unterschiedlich befriedigen. Die Ansätze heben zwar bereits die Wichtigkeit und die Bedeutung der intrinsischen Motivation hervor, ihnen fehlt aber eine Kennzeichnung und Beschreibung der Systeme und Komponenten, die von bestimmten Bedürfnissen zu Handlungen und beispielsweise deren Befriedigung führen. Diese sind hingegen Gegenstand der *Prozesstheorien* (vgl. Semmer & Udris, 1995).

Prozesstheorien richten ihr Augenmerk im Gegenzug zu den Inhaltstheorien auf die Entscheidungen, die Menschen hinsichtlich ihres Verhaltens und ihrer Handlungen treffen. Im Zentrum des Interesses steht dabei, wie Handlungen aktiviert, gerichtet und beendet werden (vgl. Kirchler & Walenta, 2010). Somit bewegen sie sich weit näher am tatsächlichen Verhalten einer Person. Sie berücksichtigen die Beziehungen zwischen Bewertungen, Handlungen und Ergebnissen und gehen davon aus, dass Motive für das Handeln individuell bestimmt sind (vgl. Semmer & Udris, 1995). Modelle und Theorien dieser Kategorie finden sich zum Beispiel bei Vroom mit der Valenz-Instrumentalitäts-Erwartungs-Theorie und bei Heckhausen und Gollwitzer mit dem Rubikon-Modell (vgl. Kirchler & Walenta, 2010). Heckhausen und Gollwitzer unterteilen in ihrem Rubikon-Modell der Handlungsphasen Motivationsprozesse in

vier verschiedene Phasen. Inhalte und Handlungsaspekte sowie die Endresultate sind dabei von Phase zu Phase verschieden. Am Anfang des Motivationsprozesses steht ein Bedürfnis beziehungsweise ein Wunsch.

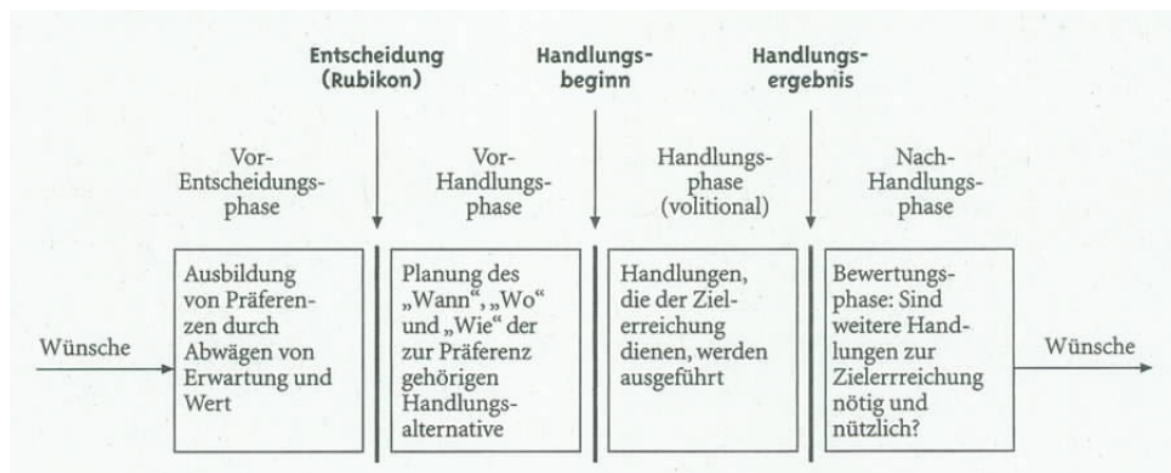


Abb. 5. Das Rubikon-Modell nach Heckhausen und Gollwitzer
(Quelle: Rudolph, 2009, p. 160)

In der *Vor-Entscheidungsphase* (prädezipionale Handlungsphase) werden verschiedene Handlungsalternativen gesucht und miteinander verglichen. Im Folgeschritt muss zwischen Wünschbarkeit (dem Wert des erwarteten Handlungsergebnisses) und der Realisierbarkeit (der Erwartung, dass das eigene Handeln zum Erfolg führt) abgewogen und entschieden werden. Das Abwägen bewirkt, dass zum Ende hin ein verbindliches Ziel gesetzt wird, dass das Individuum im Folgenden zu erreichen versucht. So ist aus dem vergleichbar allgemeinen Wunsch eine konkrete Handlungsintention geworden; Überschreitung des 'Rubikon' (vgl. Achtziger & Gollwitzer, 2010; Rudolph, 2009).

Wie die Intention allerdings in der Realität umgesetzt werden soll, darüber gibt die Zielintention noch keine Auskunft. Dies passiert in der *Vor-Handlungsphase* (präaktionale Phase). Das Individuum denkt über Strategien nach, wie das anvisierte Ziel realisiert werden kann und entwickelt konkrete Pläne (Umsetzungs- und Durchführungsmöglichkeiten), die das Erreichen des Zieles ermöglichen. In der anschließenden *Handlungsphase* (aktionale Phase) werden die gefassten spezifischen Pläne in die Tat umgesetzt. Das Ziel kann am besten erreicht werden, wenn man beharrlich dabei bleibt und falls Schwierigkeiten auftreten, sich noch mehr anstrengt. Auf veränderte Situationen und Anforderungen sollte flexibel reagiert werden, dazu gilt es die Zielintention und die Realisierbarkeit fortwährend mit den aktuellen Gegebenheiten und Bedingungen zu vergleichen. Ist die Handlung erfolgreich abgeschlossen und das Ziel erreicht, ist die Handlungsphase beendet (vgl. ebenda).

Der Motivationsprozess schließt ab mit der *Nach-Handlungsphase* (postaktionale Phase). Nachdem die Handlung abgeschlossen ist, bewertet die Person ihr erreichtes Handlungsergebnis. Ist sie mit sich und dem Ergebnis zufrieden, deaktiviert sie das Ziel. Ist sie nicht mit dem Ausgang zufrieden, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder die Person setzt ihre Ansprüche herab und deaktiviert anschließend das Ziel, oder aber das Ziel bleibt aktiv und die Person entwickelt neue Pläne und Strategien, um es erneut zu versuchen und das Ziel zu erreichen (vgl. ebenda).

Es lässt sich erkennen, dass die Inhaltstheorien wichtige Vorarbeit zum Verständnis der menschlichen Motivation geleistet haben. Die Modelle und Theorien analysieren Motivation aber zu fokussiert und lassen wichtige Prozesse außer Acht. In der vorliegenden Arbeit wird sich infolgedessen an Prozesstheorien der Motivationsforschung orientiert. Wie aus dem Vorangegangenen ersichtlich wird, sind verschiedene Prämissen aus unterschiedlichen Theorien grundlegend und tauchen in unterschiedlichen Theorien in gegebenenfalls abgeänderter beziehungsweise weiterentwickelter Form auf und werden durch weitere Elemente ergänzt.

Aus den vorangegangenen Darstellungen lassen sich einige Komponenten herauskristallisieren, die für das Verständnis von Motivation, wie es der vorliegenden Studie zugrunde liegt, von Bedeutung sind. Die verwendeten Theorien beziehungsweise Theoriekonzepte werden dabei nicht einer Überprüfung auf ihre Validität hin unterzogen, und es werden keine Hypothesen im Sinne der Theorien formuliert, die es zu überprüfen gilt. Die Theoriekonstrukte sollen als konzeptionelle Gerüste in Bezug auf die Datenanalyse und die Interpretation der Ergebnisse dienen. Sie verdeutlichen das der Arbeit zugrundeliegende Verständnis von Motiven und Motivation. Die Auswertung und Interpretation der Ergebnisse orientiert sich dabei an drei Annahmen beziehungsweise Modellen, die im Folgenden beschrieben werden: Die Grundannahmen der Erwartung-Wert-Modelle, die Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan (1993) sowie die Flowtheorie nach Csikszentmihalyi (1997).

In Bezug auf die Erwartung-Wert-Modelle wird nicht direkt eine bestimmte Theorie oder ein bestimmtes Modell favorisiert. Wichtiger sind in diesem Zusammenhang die Erkenntnisse von Erwartung und Wert beziehungsweise, dass jedes Handeln jeweils eine funktionale *und* eine kausale Komponente besitzt. Die Selbstbestimmungstheorie ihrerseits postuliert, dass Menschen drei psychologische Bedürfnisse haben: *Kompetenz, Autonomie und Eingebundenheit* (vgl. Deci & Ryan, 1993). Dies scheint im Zusammenhang mit dem angewandten Modell von Szenen besonders interessant. Denn in Szenen sind die Gemeinschaft, der thematische Fokus (sich mit dem zu befassen was einen interessiert) und die szenerelevanten Kompetenzen innerhalb der Szene von großer Bedeutung. Darüber hinaus erscheint der Fokus auf extrinsische und intrinsische Motivation(-sfaktoren) in diesem Zusammenhang besonders fruchtbar. Nicht zuletzt wurde die Selbstbestimmungstheorie auch deswegen favorisiert, da die Kategorienbildung der Engagement-Einstiegs motive und der Engagement-Bleibemotive der vorliegenden Studie sich an den Erkenntnissen von Dux et al. (2009) orientiert, die sich ihrerseits auf die Erkenntnisse von Deci und Ryan beziehen.

Es wurde darauf hingewiesen, dass Tätigkeiten, die einer Person Spaß bereiten, intrinsisch motiviert sind und einer höheren Motivation unterliegen als solche, die extrinsisch motiviert sind und quasi auferlegt werden (müssen) und womöglich der eigentlichen Motivation widerstreben. Wie aus den theoretischen Überlegungen zum Szenekonzept deutlich wurde, bildet Spaß eine nicht unerhebliche und wichtige Komponente in Bezug auf Szeneaktivität. Eine hohe Form von Spaß sollte das Aufgehen in einer Tätigkeit fördern. Hieraus lässt sich auch die Rückbindung an die Flowtheorie erklären. Eine Balance zwischen Anforderung und Können ermöglicht, dass eine zunächst bewusst wahrgenommene und initiierte Handlung

beziehungsweise Aktivität nur noch 'Aktivität alleine' wird, spricht die Person geht vollends in ihrer Aufgabe auf (und hat Spaß daran). Interessant ist in diesem Zusammenhang zu erwähnen, dass die Erkenntnisse zum Flow unter anderem auf Studien mit SportkletterInnen⁵⁶ beruhen (vgl. Rheinberg, 2006). Wenn auch hier weniger die Szeneaktivität, als vielmehr die Tätigkeit im Rahmen des Szenefokus im Mittelpunkt stand.

5.3.1 Erwartung-mal-Wert-Modelle

Lewin gilt als eine Schlüsselfigur in Bezug auf die Erwartung-Wert-Modelle der modernen Motivationspsychologie. Sind seine Theorien und Arbeiten noch stark von Freud und Hull geprägt, so weisen sie doch bereits eine starke kognitiv gerichtete Auffassung von Verhalten auf (vgl. Weiner, 1994). Motivationsmodelle aus der Familie der Erwartung-mal-Wert-Modelle gehen von der Grundannahme aus, dass die Handlung einer Person durch die Interaktion zwischen einerseits dem durch die Person beigemessenen *Wert* (wahrgenommene Attraktivität, individuell gewerteter Anreiz) dieser Handlung, andererseits den *Erwartungen* (den wahrgenommenen Realisierungschancen) die sich die Person bei der Auswahl ihres Ziels ausrechnet, bestimmt wird (vgl. Schneider & Schmalt, 2000). Dabei ist anzunehmen, dass Wert und Erwartung durch die aufgabenspezifischen Annahmen und Vorstellungen beeinflusst werden: zum Beispiel wie die Person selbst ihre Fähigkeiten in der Umsetzung der Handlung einschätzt, für wie schwer oder leicht die Person die Aufgabe empfindet, welche individuellen Ziele eine Person verfolgt oder auch welche affektiven Erinnerungen eine Person hat (vgl. Wigfield & Eccles, 2000). Wichtig ist hier, dass die beiden Größen nicht jeweils allein für motiviertes Handeln agieren, sondern das Zusammenspiel erst Motivation entstehen lässt. Wert und Erwartung müssen nicht zwangsläufig von der Person immer bewusst als solche wahrgenommen werden, um funktional wirksam zu werden (vgl. Schneider & Schmalt, 2000).

Innerhalb dieser Theorienfamilie gibt es Modelle, die beide Variablen (Wert und Erwartung) miteinander multiplizieren. In diesen Modellen wird davon ausgegangen, dass die Motivation einer Person sich danach richtet, ihr Verhalten so auszurichten, dass die Erwartung an das Ziel, den Nutzen den die Person daraus zieht, maximiert wird. In diesem Fall muss die Person einen Kompromiss zwischen den beiden Größen aushandeln (vgl. ebenda). Der Theorie zufolge wählt eine Person aus den Handlungsalternativen die zur Verfügung stehen, diejenige aus, für die das Produkt aus der Multiplikation von Wert mal Erwartung am größten ist. Denn warum sollte eine Person zum Beispiel ein Ziel anstreben, das sie als sehr wertvoll und erstrebenswert ansieht, von dem sie aber weiß, dass die Erwartung es zu erreichen quasi inexistent ist. Ebenso wenig wird eine Person versuchen ein Ziel anzustreben, dessen Erreichung offensichtlich ist, die dem Ziel und der damit verbundenen Aktion nichts abgewinnen kann (vgl. Rudolph, 2009).

In den Theorien der Leistungsmotivation genießen Erwartung-Wert-Modelle eine äußerst fruchtbare Tradition⁵⁷. Welches Ziel eine Person zu erreichen versucht und

⁵⁶ Die Zusammenschlüsse der SportkletterInnen lassen sich, zumindest in Deutschland, als Szene beschreiben: <http://www.jugendszenen.com/szenen/sportklettern/intro>

⁵⁷ Insbesondere die Arbeiten von John Atkinson und seinen MitarbeiterInnen haben die Erkenntnisse in Bezug auf Motivation und Leistung maßgeblich nachhaltig geprägt. Die zentralen Konzepte aus Atkinsons Theorie lassen sich

wie sehr sie sich engagiert und anstrengt dieses Ziel zu erreichen, hängt davon ab, welchen Wert sie dem zu erreichenden Ziel beimisst und für wie wahrscheinlich sie es hält, dieses Ziel überhaupt zu erreichen (vgl. Weiner, 1994). Es wird davon ausgegangen, dass Leistungsmotivation aus dem Konflikt zwischen der Hoffnung auf Erfolg und der Angst vor Misserfolg resultiert. Ob eine Person dazu tendiert erfolgs- oder vermeidungsorientiert zu handeln, hängt davon ab, ob sie in Bezug auf ihre Leistung das Bedürfnis hat erfolgreich zu sein beziehungsweise Misserfolg abzuwehren, wie sie die Erfolgswahrscheinlichkeit einschätzt und welchen Anreizwert Erfolg und Misserfolg für die Person besitzen (vgl. ebenda).

Eccles und Wigfield (2000) haben Leistungsmotivation bei Kindern und Jugendlichen an Schulen untersucht. Sie unterscheiden im schulischen Umfeld zwischen vier Leistungswerten, die für die Leistungsmotivation Relevanz besitzen:

- *Attainment value* (Erreichungswert): die Wichtigkeit in einer Sache gut zu sein, gut abzuschneiden.
- *Intrinsic value* (intrinsischer Wert): das Interesse an einer Sache, die Freude die man durch die Erledigung einer Tätigkeit gewinnt. Der Interessenswert wird mit dem intrinsischen Motivationskonstrukt von Deci und Ryan verglichen.
- *Utility value* (Nützlichkeits- und Brauchbarkeitswert): bezieht sich darauf, inwiefern eine Aufgabe sich in die Zukunftspläne einer Person einfügt, zum Beispiel einen Mathematikurs belegen, um die Voraussetzungen für ein wissenschaftliches Studium zu erfüllen; der Nutzwert beinhaltet eher extrinsische Gründe, die dazu führen, dass eine Person sich in einer Sache engagiert.
- *Costs* (Kosten): oder auch Aufwand, bezieht sich darauf, wie die Entscheidung sich in einer Sache zu engagieren, die Möglichkeit für andere Aktivitäten beschneidet (wenn ich mich fürs Lernen entscheide, kann ich nicht gleichzeitig meine Freunde besuchen); dient der Einschätzung des notwendigen Aufwands für die Erledigung der Arbeit; emotionaler Aufwand.

An der Aufteilung lässt sich bereits die Annahme erkennen, dass sowohl die Variable Wert als auch die Variable Erwartung noch von ganz anderen Merkmalen abhängig sind, wie zum Beispiel von den Erfahrungswerten einer Person, ihrer Persönlichkeit, von kulturellen Einflüssen oder auch von der Erziehung (vgl. Brunstein & Heckhausen, 2010).

Eccles und Wigfield (2000) zufolge stehen Erfolgserwartungen der SchülerInnen in enger Verbindung mit ihren Fähigkeitsüberzeugungen. Die eigene Kompetenz in Bezug auf eine Aufgabe oder ein Aufgabengebiet beurteilen die SchülerInnen anhand ihrer Erfahrung, die Fähigkeit zu haben, bestimmte Aufgaben lösen oder auch bewältigen zu können. Die Beurteilung der Kompetenz bildet wiederum die Grundlage für die Erwartungshaltung, die die SchülerInnen zukünftigen Aufgaben in diesem Fach entgegenbringen. So konnten sie zum Beispiel zeigen, dass nicht notwendigerweise der aktuelle Notenstand als Prädiktor für die nachstehenden Noten im Fach entscheidend ist, sondern weit mehr die Fähigkeiten und Kompetenzen, die sich die SchülerInnen selbst zusprechen und die Erfolgserwartung die sie an die nächste Aufgabe stellen. Darüber hinaus bilden die subjektiven Tätigkeitswerte der Kinder den entscheidenden Prädiktor, der ihre aktuelle Wahl für

grob zusammenfassen in (a) das Motiv, Erfolg aufzusuchen, (b) das Motiv, Misserfolg zu vermeiden und (c) wie wahrscheinlich Erfolg und Misserfolg sind und (d) welche Anreize Erfolg und Misserfolg besitzen. Motive und Anreize lassen sich alle jeweils aus der subjektiven Erfolgswahrscheinlichkeit ableiten (vgl. Rudolph, 2009).

einen Kurs erklärt sowie ihre Entscheidung, diesen Kurs auch weiterhin zu belegen (vgl. Brunstein & Heckhausen, 2010; Wigfield & Eccles, 2000).

Dennoch wirkt sich auch ein Lernerfolg durchaus rückwirkend auf die intrinsische Motivation aus. Lernfortschritte, die als Erfolg erlebt und verbucht werden, führen (1) zu höheren Erfolgserwartungen und (2) zu der Erwartung, dass man die Umweltereignisse und das eigene Handeln kontrollieren und so das anvisierte Ziel erreichen kann. Bandura bezeichnet diese Erwartungen als Selbstwirksamkeit (self-efficacy)⁵⁸. Eine hohe Selbstwirksamkeit wirkt sich positiv auf die intrinsische Motivation einer Person aus, denn die Person versteht sich ja als Ver-UrsacherIn des eigenen Handelns und der Handlungsergebnisse, die sich aus dem Handeln ergeben (vgl. Rudolph, 2009).

Es sei noch bemerkt, dass die Einschätzung der eigenen Fähigkeiten und Werte mit zunehmendem Alter, insbesondere in der frühen Adoleszenz, negativer ausfällt. Jugendliche fühlen sich in manchen Bereichen als weniger fähig und bewerten die dazugehörigen Aktivitäten eher negativ. Hierfür lassen sich zwei Erklärungen anführen, sei es dass die Jugendlichen zunehmend sensibler für die Rückmeldungen und deren Interpretation sind und sie sich verstärkt mit Gleichaltrigen vergleichen. Möglich aber auch, dass die veränderten Bedingungen und Strukturen in der Schule ihren Beitrag dazu leisten, insofern Evaluation und Wettbewerb ein fester Bestandteil sind und bei einigen Kinder den eigenen Glauben, an das was man kann und in die Fähigkeiten die man besitzt, abschwächen (vgl. Wigfield & Eccles, 2000).

5.3.2 Die Selbstbestimmungstheorie (Self determination theory) nach Deci und Ryan

Wie sich aus der Bezeichnung der Theorie bereits erkennen lässt, steht das *Selbst* im Zentrum dieses Theorieansatzes. Er ist maßgeblich durch die Arbeiten von Edward L. Deci und Richard M. Ryan geprägt worden und unweigerlich mit den Namen der beiden Forscher verbunden. Das Selbst ist dabei sowohl als Prozess als auch als Ergebnis der persönlichen Entwicklung zu verstehen. Dies zeigt sich nicht zuletzt in der Tatsache, dass das Individuum sich kontinuierlich mit seiner Umwelt auseinandersetzt, was sich auf die Erweiterung und die Struktur des Selbst auswirkt. Die Wechselwirkung zwischen Selbst und Umwelt wird durch die angeborenen psychologischen Bedürfnisse, die Fähigkeiten und Interessen des Individuums mitbestimmt und geprägt (vgl. Deci & Ryan, 1993). Die Selbstbestimmungstheorie geht, wie auch die Erwartung-mal-Wert-Modelle, zudem davon aus, dass ein Individuum, das etwas erreichen will und mit seinem Verhalten ein bestimmtes Ziel beziehungsweise einen bestimmten Zweck verfolgt⁵⁹, als motiviert gilt (vgl. ebenda).

Einen bedeutenden Unterschied ihrer Theorie im Vergleich zu Erwartung-Wert-Modellen sehen Deci und Ryan insbesondere darin, dass ihr Ansatz über das Stadium, Motivation lediglich als einheitliches Konzept zu sehen, hinausreicht indem der Fokus

⁵⁸ Zum Konzept der Selbstwirksamkeit empfiehlt sich auch die Lektüre von Schwarzer und Jerusalem (2002).

⁵⁹ Deci und Ryan (1993) weisen darauf hin, dass es durchaus Handlungen und Verhaltensweisen gibt, denen kein direktes Ziel oder Zweck zugrunde liegt beziehungsweise durch einen zielgerichteten Prozess gesteuert werden. Solche Verhaltensweisen werden in ihrer Theorie als *amotivated* (amotiviert) bezeichnet. Als amotiviertes Verhalten lässt sich ihnen zufolge zum Beispiel herumlungern (als Verhalten ohne erkennbares Ziel) oder ein Wutanfall (als unkontrollierter Handlungsimpuls) bezeichnen.

auf die individuelle Ausprägung motivierten Handelns gerichtet wird. Es ist davon auszugehen, dass die motivationale Orientierung und die Steuerung des Handelns individuell unterschiedlich verlaufen (vgl. ebenda). Diese Hervorhebung der individuellen Verschiedenheit stellt eine interessante Komponente im Zusammenhang mit der Auswertung der Daten der vorliegenden Studie dar. Der Fokus der Datenanalyse im Sinne der qualitativen Heuristik liegt auf den zu entdeckenden Gemeinsamkeiten bei aller Verschiedenheit und Individualität der Interviewpartner (siehe Kapitel 6.3.3).

Die beiden Autoren gehen von der Prämisse aus, dass nicht entweder physiologische Bedürfnisse (Triebe), Emotionen oder psychologische Bedürfnisse die Ursache für motivationale Handlungsenergie darstellen, sondern alle drei Komponenten wichtige Energiequellen sind, deren Zusammenspiel das menschliche Verhalten bestimmen. In Bezug auf die psychologische Komponente definieren sie drei menschliche Bedürfnisse: das Bedürfnis des Menschen nach *Kompetenz* (Wirksamkeit), das Bedürfnis nach *Autonomie* (Selbstbestimmung) und das Bedürfnis nach sozialer *Eingebundenheit/ Zugehörigkeit*. Die drei psychologischen Bedürfnisse sind dabei im gleichen Maße sowohl für die intrinsische als auch für die extrinsische Motivation von Bedeutung (vgl. Deci & Ryan, 1993).

Ein weiterer relevanter Aspekt der Selbstbestimmungstheorie besteht darin, dass motivierte Handlungen sich darin unterscheiden, inwiefern sie selbstbestimmt (frei gewählt) oder aber kontrolliert (als aufgezwungen erlebt) sind und ablaufen. Die Möglichkeiten der Gradabstufung reichen dabei von völlig selbstbestimmt bis gänzlich kontrolliert. Eine frei gewählte Handlung wird folglich als selbstbestimmt erlebt, eine aufgezwungene Handlung als kontrolliert (vgl. ebenda).

Grundlegend für die Erklärung motivierten Verhaltens ist im Selbstbestimmungsansatz zudem die Unterscheidung in intrinsische und extrinsische Motivation. Handlungen die interessengeleitet sind, durch Neugier, Exploration und Spontaneität in der Auseinandersetzung mit der Umwelt gekennzeichnet sind und die keines bestimmten Anstoßes bedürfen, werden als intrinsisch motivierte Verhaltensweisen definiert. Sie entsprechen dem Prototyp selbstbestimmten Verhaltens. Intrinsische Motivation bietet die Erklärung dafür, warum ein Individuum abseits jeglichen äußeren Drucks und inneren Zwangs seinen Interessen folgend engagiert handelt und tätig wird. Intrinsische Motivation steht in direkter Relation mit den psychologischen Bedürfnissen der Kompetenz und der Autonomie (vgl. ebenda). Damit es zur intrinsischen Motivation kommen kann, muss die Handlung beziehungsweise Aktivität sein optimales Anforderungsniveau für das Individuum besitzen: die Aufgabe darf weder als zu leicht noch als zu schwer empfunden werden. Allerdings reichen die Erwartungen an die eigene Kompetenz(en) nicht aus, damit es zu einer intrinsisch motivierten Handlung kommt. Nur das Zusammenspiel von Gefühlen der Kompetenz und erlebter Autonomie haben einen direkten Einfluss auf die intrinsische Motivation (vgl. ebenda).

Extrinsisch motivierte Handlungen sind hingegen dadurch gekennzeichnet, dass sie durch einen bestimmten Anreiz, der eine positive 'Belohnung' in Aussicht stellt, angeregt werden (vgl. ebenda). Intrinsische und extrinsische Motivation bilden allerdings keine Gegensätze. So haben Studien gezeigt, dass intrinsische Motivation

durch eingesetzte extrinsische Motivatoren (zum Beispiel eine Belohnung) zwar untergraben werden kann. Es konnte aber weiterhin nachgewiesen werden, dass unter bestimmten Umständen und Voraussetzungen, solche extrinsischen Motivatoren sich auch förderlich auf intrinsische Motivation auswirken können⁶⁰ (vgl. ebenda). Extrinsische Motivation weist dann auch eine Verbindung, insbesondere in ihrer Entwicklung, zu allen drei psychologischen Bedürfnissen auf (vgl. ebenda).

Deci und Ryan (1993) unterscheiden zwischen vier Typen extrinsischer Verhaltensregulation. Sie reichen von fremdbestimmter Kontrolle (Typ 1) bis zur Selbstbestimmung (Typ 4):

- Typ 1, die externale Regulation. Die Verhaltensweisen werden durch äußere anregungs- und Steuerungsfaktoren bestimmt, auf die das Individuum keinen unmittelbaren Einfluss hat. Hierunter fallen zum Beispiel Handlungen, die das Individuum ausführt, um eine bestimmte Belohnung zu erhalten beziehungsweise eine Bestrafung zu vermeiden.
- Typ 2, die introjizierte Regulation. Hiermit sind Verhaltensweisen gemeint, die einem inneren Anstoß oder einem inneren Druck folgen und sich auf Ereignisse beziehen, die dem Erhalt der Selbstachtung dienen. Das Individuum handelt zum Beispiel so, weil es sich so gehört oder um kein schlechtes Gewissen zu haben.
- Typ 3, die identifizierte Regulation. Das Individuum bewertet eine Handlung als persönlich wichtig und wertvoll.
- Typ 4, die integrierte Regulation. Das Individuum integriert Ziele, Normen und Handlungsstrategien, mit denen es sich identifiziert und die es in sein Selbstkonzept einfließen lässt.

Die Basis für selbstbestimmtes Handeln ist dem zur Folge die Kombination aus intrinsischer Motivation und einem integrierten Regulationsstil. Ein Individuum kann sich zwar bereits auf der Stufe der Introjektion als kompetent und sozial eingegliedert wahrnehmen, selbstbestimmt wird sein Handeln aber erst, wenn es die Regulationsmechanismen integriert hat (vgl. ebenda). So vermuten Deci und Ryan, dass Kinder und Jugendliche eher intrinsisch motiviert sind und die Integration extrinsischer Motivation erleichtert wird, wenn die sozialen Umweltfaktoren es ihnen erlauben, ihre Bedürfnisse nach Kompetenz, Autonomie und Eingebundenheit angemessen zu befriedigen (vgl. ebenda). Darüber hinaus hat ihre Forschung gezeigt, dass es für die Prozesse der Internalisierung und Integration förderlich ist, wenn solche Erwachsene, die für den Heranwachsenden wichtig und bedeutend sind, das Streben nach Autonomie dieser Heranwachsenden begrüßen und unterstützen (vgl. ebenda).

Zusammenfassend lässt sich festhalten: Im Zentrum steht das Selbst, als Prozess und Ergebnis der persönlichen Entwicklung. Die Auseinandersetzung mit der Umwelt

⁶⁰ Kontrollierende Maßnahmen und Ereignisse, die vom Individuum als Druck oder Zwang erlebt werden, unterminieren die intrinsische Motivation. So haben Experimente gezeigt, dass unter anderem materielle Belohnungen, Strafandrohungen, Auszeichnungen und aufgezwungene Ziele sich äußerst negativ auf intrinsische Motivation auswirken. Maßnahmen und Ereignisse hingegen, die dem Individuum ein Gefühl der Selbstständigkeit vermitteln, Eigeninitiative und Wahlfreiheit befürworten, wirken sich verstärkend auf intrinsische Motivation aus (vgl. Deci & Ryan, 1993).

wirkt sich auf die Erweiterung des Selbst und seine Struktur aus. Wenn der Mensch in der Auseinandersetzung mit seiner Umwelt etwas erreichen will, ein bestimmtes Ziel oder Zweck verfolgt, gilt er als motiviert. Motiviertes Handeln hat drei Energiequellen, Trieb, Emotionen und psychologische Bedürfnisse, wobei letztere in Kompetenz, Autonomie und Eingebundenheit aufgegliedert werden. In der Selbstbestimmungstheorie wird unterschieden, inwieweit motiviertes Handeln selbstbestimmt (freigewählt) oder kontrolliert (als aufgezwungen empfunden) stattfindet. Handeln kann intrinsisch oder extrinsisch motiviert sein. Intrinsische Motivation ist an persönliches Interesse gekoppelt und bedarf keines Anstoßes. Extrinsische Motivation wird durch eine Aufforderung in Gang gesetzt. Extrinsische und intrinsische Motivation bilden keine Gegensätze. Extrinsische Motivatoren können intrinsische Motivation sowohl untergraben als auch fördern. Deci und Ryan unterscheiden zwischen vier Typen extrinsischer Verhaltensregulation, die eine Stufenfolge von heteronomer Kontrolle bis zur Selbstbestimmung gefasst werden können. Die Basis für selbstbestimmtes Handeln bildet das Zusammenspiel eines integrierten Regulationsstils und intrinsischer Motivation.

5.3.3 Die Flow-Theorie nach Csikszentmihalyi

Die Frage nach dem, was ein gutes erfülltes Leben in der Gegenwart ausmacht, lässt sich anhand der Flow-Theorie so beschreiben: dies ist der Fall, wenn man völlig in der Sache aufgeht, die man macht (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Läuft eine Tätigkeit glatt, ohne dass das Individuum sie bewusst reflektiert und die es unter Kontrolle hat, obgleich die Tätigkeit das Individuum intensiv beansprucht, kann von einem Flow-Erlebnis gesprochen werden (vgl. Rheinberg & Manig, 2003). Die Flow-Theorie geht auf Mihaly Csikszentmihalyi zurück, der im Rahmen einer Untersuchung zu Besonderheiten und Anreizen von Aktivitäten auf diese Zustandsform aufmerksam wurde⁶¹. Gemein war den Personen, dass sie diese Tätigkeiten hoch motiviert erledigten, obgleich sie keinerlei Belohnung dafür zu erwarten hatten. Csikszentmihalyi ist dabei auf eine Reihe von Komponenten gestoßen, die diesen Zustand definieren (vgl. Rheinberg & Vollmeyer, 2003). Die Flow-Forschung und Flow-Theorie haben genau an diesem Phänomen intrinsischer Motivation ein Interesse. Wie kommt es, dass beispielsweise ein/e KünstlerIn, wenn das Arbeiten an einem Werk gerade gut läuft, die Welt um sich herum vergisst, Hunger, Schlaf und Schmerzen übergeht und das Interesse nach Beendigung des Werkes ebenso rapide wieder abnimmt, indem er/ sie es einfach zu den anderen in die Ecke stellt und ein neues Werk in Angriff nimmt? Der Anreiz liegt offenbar im Vollzug der Tätigkeit. Dieses intrinsisch motivierte Verhalten wird in der Flow-Theorie als *autotelisch*⁶²

⁶¹ Erste Erkenntnisse zu Flow entstammen qualitativen Interviews die herausfiltern sollten, wie und welche Erfahrungen Menschen machen, wenn eine bestimmte Tätigkeit besonders gut verläuft. Im Anschluss daran wurden (und werden) unterschiedliche Methoden herangezogen, um Flow zu identifizieren und zu definieren. Unter anderem kommt die Experience Sampling Method (ESM) (Erlebnisstichproben-Methode) zum Einsatz. Personen werden zu bestimmten Zeiten über Signalgeber gebeten, ihre Tätigkeit zu unterbrechen und ihre gemachten Erfahrungen schriftlich (zum Beispiel über einen Fragebogen) festzuhalten. Rheinberg und KollegInnen haben zudem Flow-Kurzskalen entwickelt, die eine sehr kurze Bearbeitungszeit benötigen und folglich besser und vielseitiger einsetzbar (und zudem mit der ESM kombinierbar) sind, da sie im Gegenteil zu langen Flow-Skalen, den Tagesablauf weniger stark beeinträchtigen (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002; Rheinberg & Vollmeyer, 2003).

⁶² Der Fokus der Flow-Theorie und der Flow-Forschung liegen eher auf der Phänomenologie, als auf der Persönlichkeit. Ziel ist es, die Dynamik einer momentanen Erfahrung und die Bedingungen, die diese Erfahrung begünstigen, zu verstehen. Die Eigenschaft Flow zu erleben gilt dabei als nahezu universell. Eine autotelische Persönlichkeit bezeichnet eine Person, die tendenziell eine positive Einstellung zum Leben hat, das Leben genießt

beschrieben. Die Tätigkeit ist lohnend in und für sich selbst abgesehen vom Ergebnis der Tätigkeit oder extrinsischer Motivatoren, die sich aus der Tätigkeit ergeben. Autotelisches Verhalten kommt dem intrinsisch motivierten Verhalten, wie es von Deci und Ryan beschrieben wird (siehe oben), sehr nahe. Flow versucht darüber hinaus die *subjektive* Phänomenologie intrinsisch motivierten Verhaltens weiter aufzudecken und zu erklären (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002; Rheinberg, 2006). Denn es sind die subjektiven Herausforderungen und Fähigkeiten, nicht die objektiven, die die Qualität einer persönlichen Erfahrung bestimmen (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

Damit Flow-Erleben überhaupt eintreten kann, bedarf es bestimmter Vorbedingungen. Diese sind, wie Csikszentmihalyi und seine Kollegen feststellen konnten, für Tätigkeiten im Arbeits- und Freizeitbereich⁶³ identisch. Es bedarf:

- wahrgenommener Herausforderungen/ Handlungsmöglichkeiten, die die eigenen Fähigkeiten weiter ausdehnen, sie aber weder übertreffen noch unterbieten. Es muss ein Gefühl vorhanden sein, dass die anvisierten Herausforderungen den eigenen Fähigkeiten und Kapazitäten entsprechen.
- Klarer proximaler Ziele und einer sofortigen Rückmeldung über den gemachten Fortschritt

(vgl. ebenda).

Das Flow-Erleben tritt aber nicht ausnahmslos bei leistungsbezogenen Aktivitäten und Handlungen auf. Es kann sich ebenso gut um eine Tätigkeit handeln, bei denen es nicht um ein Ergebnis geht, das als angestrebtes Endresultat dient. Das ist zum Beispiel beim Reiten, Schwimmen oder Singen der Fall. Der Mensch ist in der Tätigkeit voll ausgelastet, es ist aber kein bewertbares Ziel damit verbunden (vgl. Rheinberg, 2006). Unter diesen Bedingungen kann sich die Erfahrung nahtlos entfalten und das Individuum betritt einen Zustand, der durch folgende Eigenschaften gekennzeichnet ist:

1. Man ist intensiv und vollkommen auf das konzentriert, was man gerade macht. Die Konzentration kommt dabei wie von selbst.
2. Die Handlungsanforderungen und die Rückmeldung über die Fortschritte sind klar.
3. Die Anforderungen passen mit den eigenen Fähigkeiten überein und man hat das Gefühl die Situation zu kontrollieren.
4. Die Aktivität und das Selbst verschmelzen miteinander. Es kommt zu einem Verlust von Selbstreflexion und Bewertungskognition.
5. Man nimmt sich nicht mehr selbst als soziale/n AkteurIn wahr.
6. Veränderung des Zeiterlebens. Man hat das Gefühl, dass die Zeit schneller

und Tätigkeiten zumeist ihrer selbst willen erledigt und weniger, weil sie ein bestimmtes externes Ziel zu erreichen versucht. In der Regel weisen solche Person übergeordnete Persönlichkeitszüge auf, die es ihnen erlauben, den Flow-Zustand zu erreichen und in ihm zu verweilen, wie etwa eine allgemeine Neugier und Interesse am Leben, Beharrlichkeit und Ausdauer und geringe Selbstzentriertheit, die ihrerseits allesamt intrinsische Motivation begünstigen (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

⁶³ Die Darstellung des Flow-Zustandes hat sich in unterschiedlichen Studien unter anderem zu Kunst, Wissenschaft, Sport und literarischem Schreiben als durchgängig stabil erwiesen. Das Flow-Erleben findet zudem unabhängig von der Kultur, dem Geschlecht, dem sozialen Status oder Alter des Individuums und unabhängig von der Art der Tätigkeit statt (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Individuelle Unterschiede finden sich in der Dauer, die im Flow-Zustand verbracht wird (vgl. ebenda).

verstreicht (Stunden kommen einem wie Minuten vor).

7. Die Tätigkeit wird als intrinsische Belohnung wahrgenommen. Das Ziel ist oftmals nur die Ausrede für den Prozess.
8. Man erlebt den Handlungsablauf als glatt und flüssig. Es scheint als folge alles einer inneren Logik.

(vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002; Rheinberg & Vollmeyer, 2003)

Im Flow-Zustand arbeitet das Individuum im vollen Umfang und Leistung. Der Zustand lässt sich als ein dynamisches Gleichgewicht beschreiben. Um den Flow-Zustand zu erreichen, gilt es ein Gleichgewicht zwischen dem wahrgenommenen Aktivitätsumfang und den wahrgenommenen Aktivitätsmöglichkeiten herzustellen. Dieses Gleichgewicht kommt allerdings einer Gradwanderung sehr nahe. Denn

übersteigen die Anforderungen die eigenen Fähigkeiten, wird das Individuum zunächst darauf aufmerksam und entwickelt eine innere Unruhe und Angstgefühle. Übersteigen allerdings die Fähigkeiten die Anforderungen an die Aktivität, stellt sich nach einer Entspannungsphase Langeweile ein (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Siehe hierzu das nebenstehende von Csikszentmihalyi entwickelte Oktanten-Modell (vgl. Csikszentmihalyi, 1997).

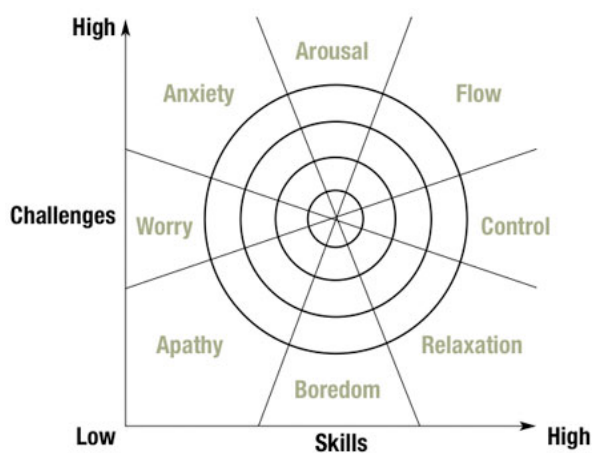


Abb. 6. Oktanten-Modell nach Csikszentmihalyi
(Quelle: Csikszentmihalyi, 1997)

In einer Tätigkeit stellt sich und meistert ein Individuum Herausforderungen, die sich positiv auf die Entwicklung und Ausweitung seiner Fähigkeiten auswirken. Um folglich auch in zukünftigen Tätigkeiten den Flow-Zustand zu erreichen, muss das Individuum progressiv komplexere Herausforderung (1) identifizieren und (2) auch angehen. Eine Flow-Aktivität besteht nicht einfach aus Handlungsherausforderungen und Handlungsmöglichkeiten, sondern sie bietet dem Individuum ein abgestuftes System an Herausforderungen, das ihm ermöglicht den Spaß an der Tätigkeit, bei wachsenden Herausforderungen, fortzusetzen und zu vertiefen. Fähigkeiten und Interesse an einer Aktivität sind also Voraussetzungen, um überhaupt Flow in einer Tätigkeit erleben zu können. Mit dem Phänomen der *emergent motivation*⁶⁴ ist gemeint, dass neue oder auch ehemals unbeachtete Tätigkeiten als intrinsisch motiviert erlebt werden können, sobald sie im Flow erlebt werden (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). Flow-Erleben bestärkt das Individuum an einer Tätigkeit dran zu bleiben und sie erneut anzugehen. Flow-Erleben fördert auf diese Weise das ständige Anwachsen individueller Fähigkeiten (vgl. ebenda).

Abschließend seien noch Ergebnisse aus weiterführenden und aktuellen Flow-

⁶⁴ Motivation gilt hier insofern als 'emergent', als dass proximale Ziele aus der Interaktion heraus entstehen. Emergente Langzeitziele sind zum Beispiel neue Interessen (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

Studien und Flow-Forschungsinteressen erwähnt, die im Zusammenhang mit der vorliegenden Studie durchaus von Interesse sein könn(t)en. Autotelische Persönlichkeit Heranwachsender wird durch ein sogenanntes 'komplexes' Familienumfeld gefördert. Damit ist ein familiäres Umfeld gemeint, das den Jugendlichen gleichzeitig Unterstützung und Herausforderungen bietet. Forschungsergebnisse von Kevin Rathunde zufolge, investierten beispielsweise Studierende, die aus solchen komplexen Familienstrukturen stammten, bedeutend mehr Zeit in Tätigkeiten mit einem hohen Anspruch an Herausforderungen und Fähigkeiten und weit weniger Zeit in Tätigkeiten mit einem niederen Anspruch an Herausforderungen. Diese wiederum wurden vornehmlich von Jugendlichen gewählt, die aus anderen Familientypen stammen, zum Beispiel solche, die ihren Kindern entweder nur Unterstützung oder Herausforderungen anboten. Heranwachsende aus einem komplexen Familienumfeld besaßen einen höher gefühlten Einfluss auf ihre Tätigkeiten, fühlten sich generell wohler in ihrer Haut und konnten über mehr positive Erfahrungen in Zusammenhang mit produktiven Aktivitäten berichten (vgl. ebenda).

Die heutigen sozialen Gegebenheiten haben die Bedeutung der Selbstregulation der Aufmerksamkeit deutlich verstärkt. Individuen, allen voran Kinder und Jugendliche, sind heutzutage einer stetig wachsenden Menge an Informationen und Wahlmöglichkeiten ausgesetzt. Sie müssen unentwegt darüber entscheiden, wem oder was sie eine höhere Beachtung und Aufmerksamkeit schenken und worin und wie weit sie sich engagieren⁶⁵. Hier stellt sich im Anschluss die Frage, wie Kinder und Jugendliche lernen, welche Ziele ihre Aufmerksamkeit und Investition verdienen. Diese Frage stellt sich nicht zuletzt aus der Erkenntnis, dass es durchaus möglich ist, dass Individuen einen Flow-Zustand erleben können im Verlauf von Tätigkeiten, die sich neutral oder auch zerstörerisch auf das eigene Selbst und/ oder die Kultur und Gesellschaft auswirken, zum Beispiel eine Schlägerei (vgl. ebenda).

Ein weiteres Teilphänomen beschreibt der *shared flow*, also gemeinsam erlebter Flow. Bisweilen gibt es nur wenige Erkenntnisse und Forschungsarbeiten zu diesem Thema. Jam-Sessions oder *hot groups*⁶⁶ vermögen als Beispiele für gemeinsam erlebten Flow herangezogen werden. Gemeinsamer Flow scheint sich von individuellen Erfahrungen in Gruppenzusammenhängen zu unterscheiden, in denen die anderen Mitglieder sich möglicherweise im Flow befinden oder auch nicht (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002ebenda). Denkbare wäre, dass wie beispielsweise in Jam-Sessions, auch Szeneaktivität Raum und Möglichkeiten eines 'shared flow' bietet.

⁶⁵ *Aufmerksamkeit schenken* ist eine Art Schlüsselfunktion, wenn es darum geht in den Flow-Zustand einzutreten und in ihm zu verweilen. In den Flow-Zustand eintreten, hat sehr viel damit zu tun, worauf die Person bisweilen ihre Aufmerksamkeit gerichtet beziehungsweise geschenkt hat und worauf sie in der Zukunft, bedingt durch die strukturalen Bedingungen der Tätigkeit, ihren Aufmerksamkeitsfokus richtet. Um im Flow-Zustand verweilen zu können, muss die Person ihre Aufmerksamkeit auf das begrenzte Stimulusfeld richten. Besonders im Fall extrinsischer Motivation verschiebt sich die Aufmerksamkeit nur allzu oft auf das eigene Selbst und seine Schwächen und schafft damit ein Selbstbewusstsein, dass das Engagement in die Herausforderung behindert (vgl. Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002).

⁶⁶ *Hot group* beschreibt eine meist kleine, aber lebhaft, engagierte und leistungsorientierte Gruppe von Menschen beziehungsweise MitarbeiterInnen, die durch eine spannende und herausfordernde Aufgabe angeregt wird. Meist arbeiten die motivierten MitarbeiterInnen dabei freiwillig über das geforderte Soll hinaus (vgl. Lipman-Blumen & Leavitt, 1999).

Block II: Methoden und Methodik

6 Methodische Grundlagen und Methoden

Nachdem im ersten Block der theoretische Rahmen gesetzt wurde, in dem sich die vorliegende Arbeit bewegt, befassen sich die beiden Kapitel dieses Blocks mit der methodischen Herangehensweise und Umsetzung. Zunächst werden die im Forschungsprojekt verwendeten und angewandten Methoden theoretisch umrissen. Im anschließenden Kapitel der Datenerhebung und der Datenauswertung werden sowohl die Begründung zur Wahl als auch die Anwendung der Methoden für die einzelnen Erhebungsphasen nachgezeichnet.

Wie soll beziehungsweise kann eine erste Forschungsarbeit zu dem Phänomen der Jugendkulturen und Szenen in Luxemburg den Themenbereich möglichst trefflich, präzise und entsprechend wissenschaftlicher Standards angehen? Einen ersten und eher generellen Einblick in das Jugendkultur- und Szeneleben in Luxemburg zu gewährleisten, ohne sich dabei in einer oberflächlichen Beschreibung der Szenelandschaft zu verlieren, war wünschenswert. Es war von Beginn an sehr offensichtlich, dass die Datenerhebung über einen qualitativen Zugang stattfinden sollte, da dieser besser dazu geeignet ist sowohl wenig bekannte Bereiche (vgl. Reinders, 2005) als auch die soziale Realität zu erforschen (vgl. Girtler, 2001). Qualitative Sozialforschung will über den meist direkten und persönlichen Dialog mit dem zu Erforschenden, zum Beispiel dessen Handeln und Denken verstehen⁶⁷. Da der handelnde Mensch im Zentrum des Forschungsvorhabens steht, gilt es, die Sichtweise der betreffenden Menschen zu erkunden und einzufangen (vgl. ebenda) und die empirische soziale Welt so wiederzugeben, wie sie sich für die untersuchten Personen darstellt und nicht wie sie in der Vorstellung der ForscherInnen existiert (vgl. ebenda). Im Mittelpunkt steht folglich die *subjektive Sichtweise des Einzelnen*, da die qualitative Sozialforschung von einer *subjektiv konstruierten Welt* ausgeht (vgl. Reinders, 2005).⁶⁸ Das Erhebungsverfahren muss also möglichst nah an die Alltagskommunikation und Alltagsrealität der Befragten angepasst sein. Un- oder außergewöhnliche Erhebungssituation verfremden und verfälschen die erhobenen Daten und folglich auch die Ergebnisse (vgl. Lamnek, 2005).

Die Möglichkeit den Fokus auf eine gezielte Jugendkultur und ihre Szene zu richten, erschien als zu reduziert und zu fokussiert. Außerdem wäre nicht einfach zu klären gewesen, welcher Jugendkultur der Vorrang gebührt hätte beziehungsweise sich geeignet hätte, um aus den Ergebnissen weiterführende Schlüsse und etwaige Prognosen für die Jugendkultur- und Szenelandschaft in Luxemburg ableiten zu können. Eine annähernd vollständige Erhebung und Darstellung aller jugendkulturellen Zusammenschlüsse und Szenen in Luxemburg erschien ebenfalls

⁶⁷ Qualitative Forschung ist eine Frage der Haltung, die sich entlang von drei Axiomen nachzeichnen lässt: (1) Wirklichkeit ist stets konstruierte Wirklichkeit! (2) Alles hat beziehungsweise ergibt einen Sinn! (3) Nichts ist selbstverständlich! (vgl. Kruse, 2009)

⁶⁸ Qualitative Forschung arbeitet die Konzepte ihrer Untersuchungsgegenstände heraus, weshalb möglichst wenig Setzungen in den Forschungsprozess einzuspeisen sind. Die Datenerhebung wird nicht durch fertige Konzepte geleitet und vorstrukturiert. Der qualitative Forschungsprozess ist dynamisch-offen oder gar zirkulär. Erkenntnis entwickelt sich schrittweise in der Auseinandersetzung mit den Daten, wie sich dies zum Beispiel bei der Grounded Theory finden lässt. Um sich dem Forschungsgegenstand also immer weiter anzunähern, ist es notwendig den Forschungsprozess immer wieder nachzusteuern und den Erkenntnisprozess nachzutrimmen (vgl. Kruse, 2009).

als weniger geeigneter Weg. Die Realisierbarkeit des Vorhabens aber auch die Vollständigkeit der Daten wären nur schwer zu garantieren gewesen. Dies zeigte sich nicht zuletzt an der ermittelten Vielfalt von Jugendkulturen in der Pilotstudie der vorliegenden Arbeit (siehe Kapitel 7 und Anhang 4). Hier stellte sich zudem die Frage sowohl nach dem wissenschaftlichen als auch praktischen Nutzen einer quantitativen Darstellung der Jugendkultur- und Szenelandschaft.

Nach Abschluss der Pilotstudie kam im Verlauf eines Workshops zur qualitativen Interviewforschung erstmals die Idee auf, das Prinzip der maximalen strukturellen Variation der heuristischen Sozialforschung in Betracht zu ziehen. Die qualitative Heuristik nach Kleining (1982) schien, nach längerer Betrachtung und Auseinandersetzung mit dem theoretischen Konzept, eine geeignete Herangehensweise sowohl an den Themenkomplex der Jugendkulturen als auch hinsichtlich der potentiellen StudienteilnehmerInnen. Denn die qualitative Heuristik begreift sich als exploratives Verfahren, das sich der Suche und dem Finden von Neuem verschrieben hat. Der Themenkomplex konnte insofern als 'neu' bezeichnet werden, als dass er noch nicht gezielt erforscht war. Das Anliegen der Heuristik ist nicht das Deuten, das Entschlüsseln oder das Restaurieren von Zusammenhängen. "Ihr Gegenstand ist die in ihren Verbindungen und Bezügen unentdeckte soziale Realität, nicht ein breites – aber möglicherweise falsch – interpretiertes Gebilde. Qualitative Sozialforschung ist im Kern keine Deutungskunst, sondern ein Entdeckungs-Verfahren" (ebenda p. 5). Die Anwendung der Regel der maximalen strukturellen Variation nach Kleining (1982) ermöglichte somit eine vergleichende Herangehensweise einiger, höchst unterschiedlicher, Jugendkulturen beziehungsweise Szenen und die Lösung des ursprünglichen Dilemmas. Die der Methodologie zugrunde liegenden Überprüfung der Daten auf Gemeinsamkeiten (vgl. Kleining, 1982; Krotz, 2005), ermöglichte die Generierung theoretischer Annahmen und Prognosen für jede weitere, zukünftig untersuchte jugendkulturelle Szene.

Hier lässt sich bereits erkennen wie eng die Methodologie, die Theorien sowie die gewählten Forschungsmethoden und einzelnen Arbeitsschritte der vorliegenden Forschungsarbeit miteinander verbunden sind. Die Darstellung der Methoden im folgenden Kapitel geht nicht einher mit ihrer tatsächlichen chronologischen Anwendung. Die Verzahnung von Methodologie, Methode und Methodik, wie sie sich zeitlich folgten und gegenseitig bedingten und wie eins zum anderen kam, wird in dem Kapitel 7 zur Datenerhebung und der Datenauswertung dargelegt.

6.1 Methodologischer Rahmen

Nachdem der Rahmen für das Forschungsvorhaben durch die qualitative Heuristik gegeben war, wurde die Auswahl der Methoden im Verlauf des Forschungsprozesses schrittweise ausgewählt, unter anderem aufgrund sowohl der praktischen Erfahrungen im Verlauf der Erhebung als auch der ersten Zwischenergebnisse. Im Verlauf der Auseinandersetzung und Aufarbeitung der zu verwendeten Methoden wurde immer wieder erkennbar, dass sich die jeweiligen ausgewählten Methoden, nach Aussagen der Autoren (vgl. exemplarisch Girtler, 2001; Kleining, 1982; Reinders, 2005), an das theoretische Konzept des symbolischen Interaktionismus anlehnen beziehungsweise auf das Konzept zurückführen lassen. Aus dieser Erkenntnis heraus erschien es angebracht, der theoretischen Aufarbeitung der

qualitativen Heuristik und der verwendeten Methoden einen Exkurs in den Symbolischen Interaktionismus voranzustellen und die gemeinsamen theoretischen Grundgedanken näher zu betrachten.

6.1.1 Der Symbolische Interaktionismus

Die Methoden der vorliegenden Studie, der Forschungsprozess und die Auswertung lassen sich, wie eingangs erwähnt, in ihrer grundlegenden Struktur auf das theoretische Konzept des Symbolischen Interaktionismus (vgl. Blumer, 1973; Reiger, 2007) zurückführen. So erklären sich insbesondere die Wahl der Qualitativen Heuristik nach Kleinig (1982) als auch der freien Feldforschung nach Girtler (2001) als zentrale Forschungsmethoden der Studie. Beide Ansätze sind dem Denkmuster und der Grundposition des Symbolischen Interaktionismus zuzuordnen.

Der Symbolische Interaktionismus, als theoretische Grundlage für qualitative Forschung, setzt nach Blumer (1973) drei Prämissen voraus:

1. "(...) Menschen [handeln] "Dingen" gegenüber auf der Grundlage der Bedeutungen (...), die diese Dinge für sie besitzen. (...)
2. (...) die Bedeutung solcher Dinge [ist abgeleitet oder entsteht] aus der sozialen Interaktion, die man mit seine Mitmenschen eingeht, (...)
3. (...) diese Bedeutungen [werden] in einem interpretativen Prozess, den die Personen in ihrer Auseinandersetzung mit den ihr begegnenden Dingen benutzt, gehandhabt und abgeändert (...)." (ebenda, p. 81)

Bedeutungen sind grundlegend für die Interaktionen zwischen Menschen. Aus diesen Bedeutungen ergeben sich Handlungen, die ihrerseits wiederum das menschliche Zusammenleben organisieren (vgl. Reinders, 2005). Und so ist es "(...) der soziale Prozess des Zusammenlebens, der die Regeln schafft und aufrecht erhält, und es sind nicht umgekehrt die Regeln, die das Zusammenleben schaffen und erhalten" (Blumer, 1973, p. 99). Da laut Blumer eine Gesellschaft aus den Handlungen besteht, die ihre Mitgliedern formt und vollzieht, ist es "aus Sicht von qualitativer Forschung, die sich diesem theoretischen Zugang verschrieben hat, so wichtig, die Bedeutungen – im Sinne der Beforschten – zu verstehen. Denn es sind diese Bedeutungen, die deren Handeln bestimmen" (Reinders, 2005, p. 26).

Dem Symbolischen Interaktionismus als theoretische Grundlage folgend, ergeben sich, so Reinders (2005), für den Forschungsprozess methodologische und methodische Konsequenzen, bei denen es sich um zentrale Prinzipien qualitativer Forschung handelt: *Offenheit, Prozesshaftigkeit und Kommunikation*. Das Prinzip der Offenheit gibt dabei vor, dass die zu Erforschenden, in diesem Fall die SzenegängerInnen, durch ihre Aussagen das Feld ordnen und eine theoretische Strukturierung durch die ForscherInnen zurückzusetzen ist. Dies unter anderem auch, um zu vermeiden, dass ForscherInnen dem explorativen Charakter qualitativer Forschung zuwiderlaufen und mit bereits vorgefertigten Kategorien (zum Beispiel wahr/ falsch, relevant/ irrelevant) in die Erhebungsphase gehen. ForscherInnen sollen offen bleiben für Neues, für Antwortenvielfalt und für neue aufkommende Fragen und dabei gleichzeitig vor der qualitativen Erhebung ausreichend Wissen angesammelt haben, um die Fragestellungen eingrenzen zu können (vgl. Reinders, 2005). Sowohl Kleinig (1982) als auch Girtler (2001) streichen die Offenheit der

ForscherInnen in ihren jeweiligen theoretischen Ansätzen hervor. Offenheit ist ein integraler Bestandteil explorativer Forschung. Damit ist sowohl die Offenheit der Forschungsperson als auch des Forschungsgegenstandes gemeint. Eine Forschungsperson nimmt die Veränderungen des Gegenstandes nur wahr, wenn sie offen hierfür ist; die Offenheit der Forschungsperson wiederum hängt von den Veränderungen der Gegenstände ab (vgl. Kleining, 2001). Entdeckungsverfahren sind immer ergebnisoffen. Im Vorfeld kann nicht vorhergesehen werden, was die Antworten bringen, wie sie ausfallen (vgl. Kleining, 2007).

Da es in der Logik des Symbolischen Interaktionismus keine objektive Welt gibt, und soziale Realitäten einem steten Wandel unterliegen, kann der Forschungsprozess eigentlich nie als abgeschlossen gewertet werden. Im Idealfall ist dem Prinzip der Prozesshaftigkeit über Längsschnittstudien nachzukommen. Die Prozesshaftigkeit bezieht sich aber gleichzeitig auf den Forschungsprozess als solchen und auf die Forschungsfrage. Die zu Beginn einer Forschung formulierte Forschungsfrage dient als Basis beziehungsweise Ausgangspunkt der Forschung. Erhaltene Informationen und erhobene Daten tragen kontinuierlich zur Abwandlung und genaueren Bestimmung der Fragestellung bei (vgl. Reinders, 2005). Die Prozesshaftigkeit findet sich in der Logik als auch in den Regeln der Qualitativen Heuristik und der freien Feldforschung wieder. Alternativ – und so auch in der vorliegenden Studie – lässt sich die Prozesshaftigkeit über die retrospektive Befragung garantieren: Veränderungen werden anhand von Vergangenheitserinnerungen beschrieben.

Die Bedeutungszuschreibung wird (symbolisch) über Sprache kommuniziert, um so wichtiger ist es, dass die Kommunikation funktioniert⁶⁹. In der Feldforschung gilt es sich der (Alltags-)Sprache der zu Erforschenden, in der vorliegenden Studie also den SzenegängerInnen, möglichst zu nähern und mit den InterviewpartnerInnen die Form, die Regeln und die Inhalte der Kommunikation 'auszuhandeln', sodass beide Parteien die 'gleiche Sprache' sprechen (vgl. ebenda).

Blumers Theorie des Symbolischen Interaktionismus ist somit für das vorliegende Forschungsprojekt von Bedeutung und bildet quasi das Grundgerüst. Denn sowohl die der Forschungsvorgehensweise und der Datenauswertung zugrunde liegende Methodologie der Qualitativen Heuristik als auch die einzelnen angewandten Methoden gelten alle als in der Tradition beziehungsweise im Verständnis des Symbolischen Interaktionismus entwickelt. Blumers Annahmen sind folglich grundlegend für die vorliegende Arbeit und stellen das verbindende Glied zwischen der theoretischen Grundlage und praktischen Umsetzung dar.

⁶⁹ Jede empirische (Sozial-)Forschung muss, so Kruse (2009), zwei erkenntnistheoretische beziehungsweise methodologische Probleme, im Sinne einer reflexiven Aufarbeitung, bewältigen. (1) *das Problem des Fremdverstehens*: Sozialer Sinn entsteht über sprachliche und nicht-sprachliche Symbole. Verstehen meint die Übersetzung des zu Verstehenden in das eigene semantisch-indexikale Relevanzsystem. Verstehen ist also das Verstehen von Fremdem. Fremd ist alles, was außerhalb des eigenen Relevanzsystems existiert (vgl. ebenda). Und (2) *das Problem der Indexikalität* menschlicher Sprache und Kommunikation: die Bedeutung eines Begriffs konzipiert sich ausschließlich in seinem konkreten Zeichengebrauch und in Relation zu anderen begrifflichen Konzepten (vgl. ebenda).

6.1.2 Die qualitative Heuristik nach Kleining

Qualitative heuristische Sozialforschung bedient sich für ihr Such- und Findeverfahren der Entdeckungstechniken aus dem Alltag: dem Experimentieren, dem Beobachten, dem Befragen. Sie löst diese aus dem Alltagsverfahren heraus und systematisiert sie, um Erkenntnis durch Empirie zu gewinnen (vgl. Kleining, 1982). Der Fokus der Heuristik richtet sich auf das Finden beziehungsweise das Entwickeln von Lösungen. Kleining (1982) versteht sein Verfahren als findend und entdeckend. Das Verfahren untersucht die konstruierte Wirklichkeit, die durch Menschen (über Sprache) produziert wird (vgl. Krotz, 2005). Darüber hinaus kann qualitative Heuristik ebenso als konstruktives und erfindendes Verfahren verstanden werden, das von der Annahme einer Wirklichkeit ausgeht, die in Forschung und Denken abgebildet ist (vgl. ebenda).

Zielsetzung und methodologischer Rahmen der qualitativen Heuristik

Ziel qualitativer heuristischer Sozialforschung ist es, Beziehungen, Verhältnisse, Verbindungen, Relationen, Bezüge und ihre Strukturen systematisch zu entdecken. Die Strukturen des Forschungsgegenstandes sollen in erster Linie diagnostiziert (entdeckt), nicht beschrieben werden (vgl. Kleining, 1982). Die heuristische Vorgehensweise "ist zu unterscheiden von einem hermeneutisch-deutenden oder interpretativen Vorgang, der Assoziationen der Subjekte oder der Forschungspersonen zu den Forschungsgegenständen erzeugt oder vorhandene verwendet, um sie zu deuten" (Kleining, 2001, p. 33).

Krotz (2005) beschreibt Heuristische Sozialforschung als ein allgemeines Konzept, ein Gerüst von Regeln, das ForscherInnen zeigt, wie sie vorgehen sollen und können. Sie bietet sich zur Konstruktion und Rechtfertigung neuer Theorien auf der Basis qualitativer, aber auch quantitativer, Daten an. Folglich ist die Heuristische Sozialforschung sehr allgemein formuliert. Sie wird an die jeweiligen wesentlichen Bedingungen angepasst, so dass sie auf die konkrete Fragestellung beziehungsweise Forschungsfrage anwendbar ist. "Deshalb sind bei der Umsetzung der Heuristischen Sozialforschung viele praktische und pragmatisch geleitete Entscheidungen zu treffen, was eine Feinjustierung auf die jeweils verfolgte Forschungsfrage ermöglicht (...)" (ebenda, p. 207). Heuristische Sozialforschung ist, so Krotz, als eine Weiterentwicklung und Systematisierung theoriegenerierender Verfahren anzusehen, insbesondere der Grounded Theory.

"Grundlegend für die Heuristik ist die Überzeugung, dass 'Entdeckung' durch die *Systematisierung* der entdeckenden Forschungsverfahren optimiert werden kann. Die Heuristik ist nicht auf Intuition angewiesen (...), sondern zumeist Ergebnis intensiver Planung und geduldiger Arbeit am Detail" (Kleining, 2010, p. 66). Der in der qualitativen heuristischen Sozialforschung verwendete Strukturbegriff ist relational. "Die Triade von mindestens zwei Gegebenheiten und einer Beziehung zwischen ihnen, die sie in Verbindung bringt, ist nur scheinbar. Tatsächlich *ist* der Gegenstand die Beziehung. (...) Das heißt, die Menschen *sind* die Relation. (...) Man kann auch sagen, Beziehungen manifestieren, konkretisieren, materialisieren oder vergegenständlichen sich in Personen und Objekten, anders ausgedrückt: die

Struktur objektiviert sich.⁷⁰ Ziel der qualitativen Sozialforschung ist es dann, die scheinbar festen Objekte in Relationen aufzulösen" (Kleining, 1982, p. 6).

Der methodologische Ansatz ist heuristisch, entdeckend. "Die erste Forderung an eine entdeckende Methodologie ist (...), den *ganzen Forschungsprozess* auf das Erkennen des Forschungsgegenstandes im Subjekt-Objekt-Verhältnis zu optimieren. Als Zweites soll die Methodologie *praktikabel* sein, also mit möglichst geringem Aufwand Erkenntnisse bringen" (Kleining, 2010, p. 67). Alle Variablen des Forschungsdesigns werden dem Ziel, Entdeckungen zu machen, angepasst. Die Heuristische Sozialforschung richtet sich in ihrer Fragestellung und Vorgehensweise nach der Kultur und der Gesellschaft, in der sie angewandt wird. Diese gelten als zwei zentrale und wichtige Kontexte. Denn beispielsweise Geschlecht, Alter, sozialer Hintergrund, Zugehörigkeiten und Orientierungen vermögen die jeweiligen Perspektiven auf den Forschungsgegenstand zu beeinflussen. Sie können eine Rolle spielen, müssen aber nicht (vgl. Krotz, 2005). Prüfungen über die Verlässlichkeit, Gültigkeit und den Gültigkeitsbereich der Ergebnisse sind in die Methodologie integriert (vgl. Kleining & Witt, 2000).

Aus wissenschaftstheoretischer Sicht kann das Entdecken, das Finden von Neuem, nicht als Induktion oder Deduktion gefasst werden⁷¹. Die heuristische Methodologie verlangt die dialogische Auseinandersetzung mit dem Forschungsgegenstand (Rezeption und Aktion) (vgl. Kleining, 2001; Kleining & Witt, 2000). Dazu ist die Offenheit notwendig, sie ist ein integraler Bestandteil explorativer Forschung. Es ist sowohl die Offenheit der Forschungsperson als auch des Forschungsgegenstandes gemeint. Eine Forschungsperson nimmt die Veränderungen des Gegenstandes nur wahr, wenn sie offen hierfür ist; die Offenheit der Forschungsperson wiederum hängt von den Veränderungen der Gegenstände ab (vgl. Kleining, 2001). Wie bereits im Zusammenhang mit dem Symbolischen Interaktionismus erwähnt, sind Entdeckungsverfahren immer ergebnisoffen, so dass im Vorfeld nicht gewusst sein kann, was die Antworten bringen, wie sie ausfallen (vgl. Kleining, 2007).

Die vier Regeln für qualitative Sozialforschung nach Kleining

Grundlegend für das Forschen nach dem Prinzip der qualitativen Heuristik, ist die Einhaltung der im Folgenden dargestellten vier Regeln: die Offenheit des/r Forschenden, die Offenheit gegenüber dem Forschungsgegenstand, die maximale strukturelle Variation der Perspektiven und die Analyse der Daten auf Gemeinsamkeiten.

"Regel 1 über das Subjekt, den Forscher:

⁷⁰ Als Beispiel: Zwei Menschen sind durch das Verhältnis Vater-Sohn miteinander verbunden. Der Gegenstand ist die Beziehung. Verschwindet aber das Verwandtschaftsverhältnis Vater-Sohn, dann verschwindet ebenso der 'Vater' als auch der 'Sohn'. Der eine existiert nicht ohne den anderen. Das heißt, die Menschen sind die Relation (vgl. Kleining 1982)

⁷¹ Die Regel 3 der qualitativen heuristischen Sozialforschung ist explizit darauf angelegt, Alternativen aufzusuchen, die die logische Zulässigkeit von Induktion in Frage stellen soll. Da alle sozialen Begebenheiten historisch sind, kann sich die Heuristik auf die Gültigkeit ihrer Ergebnisse beschränken. Die Deduktion ihrerseits nimmt die Erkenntnisinhalte in ihren Hypothesen bereits vorweg. Sie erbringt nichts Neues, sondern bestätigt oder falsifiziert lediglich die Annahme der Forschungsperson.

Das Vorverständnis über die zu untersuchende Gegebenheit soll als vorläufig angesehen und mit neuen, nicht kongruenten Informationen überwunden werden" (Kleining, 1982, p. 7).

Ein Suchprozess beginnt mit einem Vorverständnis und Vorkenntnissen von einem Forschungsgegenstand. Sie gründen auf Erfahrungswerten oder auch auf wissenschaftlichen Annahmen und Hypothesen. Das Wissen und die Ansichten über den Gegenstand sollen überwunden werden indem sie als Vor-Verständnis und Vor-Urteil, als vorläufig, von der Forschungsperson akzeptiert werden (vgl. ebenda).

Qualitative Heuristik will Neues entdecken. Dies kann ihr nicht gelingen, wenn der/ die Forschende vorab den Standpunkt festlegt, von dem aus er/ sie den Gegenstand betrachten und untersuchen will. Ebenso wenig förderlich ist die Aneignung einer der Literatur entnommen Position. "Das Prinzip der Offenheit besagt, dass die theoretische Strukturierung des Forschungsgegenstandes zurückgestellt wird, bis sich die Strukturierung des Forschungsgegenstandes durch die Forschungssubjekte herausgebildet hat" (Hoffmann-Riem in Kleining, 2001, p. 29). Die Theorie steht am Ende, nicht am Beginn des Forschungsprozesses – "Theory emerges" (Kleining, 2001, p. 29). Ein Literaturstudium vor Beginn der Untersuchung ist nur dann hilfreich, wenn es die Forschenden zusätzlich verunsichert. Die schlechteste Voraussetzung für die Forschenden ist die, als ExpertIn ins Feld zu gehen (vgl. Kleining, 1982).

Auf der Basis dieses Vorverständnisses können zu Beginn des Forschungsprozesses somit auch nur wenige Schritte geplant werden, zum Beispiel die vorläufigen Erhebungsverfahren oder die zu befragenden Personen (vgl. Witt, 2001). Denn im Verlauf des Forschungsprozesses können sich die Annahmen über den Gegenstand bestätigen oder aber die Daten widersprechen den Annahmen. Ist Letzteres der Fall, so soll die Forschungsperson offen sein für ihren Forschungsgegenstand und ihre ursprüngliche Annahme und Vorstellungen ändern (vgl. Kleining, 2001). Widersprechen die Daten kontinuierlich den Annahmen, muss die eigene Wissenschaftsposition überdacht werden. Es gilt neuen Konzepten gegenüber offen zu sein (vgl. Kleining & Witt, 2000). Die geforderte Offenheit bezieht sich hier sowohl auf die Einstellung, die Motivation als auch auf die Forschungsinstrumente (vgl. Kleining, 1982).

"Wenn das Ziel der Forschung (...) die Entdeckung von Strukturen ist, dann ist 'Verstehen' die Anpassung der epistemischen Struktur des Forschers an die gefundene, erforschte des Gegenstandes" (ebenda, p. 9). Die "Offenheit der Forschungsperson ist ein notwendiges, wenngleich nicht hinreichendes Kennzeichen entdeckender Forschung" (Kleining, 2001, p. 30).

"Regel 2 über das Objekt, den Gegenstand:

Der Gegenstand ist vorläufig, er ist erst nach erfolgreichem Abschluss des Findungsprozesses ganz bekannt.

Die Regel geht vom Umstand aus, dass wir einen gesuchten Gegenstand oder seine zeitliche oder räumliche Lage zu Beginn des Suchens noch nicht kennen. (...) Eine 'offene' Bestimmung ist dabei nützlicher als eine enge, da der 'eigentliche'

Gegenstand ja nicht bekannt ist" (Kleining, 1982, p. 9). Der Gegenstand beziehungsweise das Objekt kann sich im Forschungsprozess thematisch verändern und ist somit als vorläufig anzusehen. Erst wenn er vollends aufgeklärt ist, kann er als bekannt bezeichnet werden (vgl. Kleining & Witt, 2000). Das ursprüngliche Thema kann zum Beispiel durch ein anderes abgelöst werden oder es erweist sich vielleicht als ein Teilproblem eines weitreichenderen Themenbereichs (vgl. Kleining, 1982). Die Forschungsperson soll der Veränderung auf jeden Fall folgen (vgl. Kleining, 2001). So kann es sein, dass die Forschungsperson ihr Untersuchungsthema teilweise oder aber gänzlich neu bestimmen und den entdeckten Veränderungen anpassen muss. Die Offenheit gegenüber dem Forschungsgegenstand bedeutet hingegen nicht, dass auf eine klare Forschungsfrage verzichtet werden kann. Denn "ohne klare Forschungsfrage ist keine sinnvolle Forschung und keine konsistente Entwicklung neuer Theorie möglich" (Krotz, 2005, p. 213).

Die erste und zweite Regel richten sich somit durchaus nach den Prämissen der (deutschsprachigen) qualitativen Sozialforschung. Über das Fremdheitspostulat wird dafür plädiert, dass qualitative Forschungsarbeiten nicht per se von einem geteilten (Vor-)Verständnis ausgehen sollen. In Anlehnung an das Prinzip der Offenheit spricht sich die qualitative Sozialforschung dafür aus, anhand gering vorstrukturierter Methoden, sich schrittweise an das Forschungsfeld und den Forschungsgegenstand vorzuwagen, um Theorein und/ oder Hypothesen zu generieren und auf eine Hypothesenbildung im Vorfeld zu verzichten. Auch sollen methodische Entscheidungen möglichst gegenstandsangemessen erfolgen (vgl. Mruck & Mey, 2000; siehe Kapitel 6.2.5).

"Regel 3 über das Handeln:

Der Gegenstand soll von 'allen' Seiten angegangen werden. Regel der maximalen strukturellen Variation der Perspektiven" (Kleining, 1982, p. 10).

Die Variation der Perspektiven meint das Ausfindigmachen und die Anwendung unterschiedlicher Betrachtungs- und Beuteilungsweisen (vgl. Kleining, 2001). Durch die Variation des Samples und der Forschungsmethoden lässt sich eine einseitige Darstellung des Gegenstandes vermeiden. So werden, zum Beispiel beim qualitativen Interview, InterviewerIn, Fragenprogramm, Befragungszeit, Befragungsorte und Befragte zum Beispiel nach Geschlecht, Alter, sozialer Herkunft maximal strukturell variiert (vgl. Kleining, 1982). Das heißt, die Daten, die sich auf den Gegenstand beziehen, sollen strukturell variiert werden, zum Beispiel in verschiedenen Situationen oder von verschiedenen Personen zu verschiedenen Zeiten (vgl. Kleining & Witt, 2000). Wird angenommen, dass die Daten Unterschiede aufzeigen, wenn sie beispielsweise nach Nationalität, Geschlecht, Alter variiert werden, sollen zuerst Vermutungen formuliert werden, wo die Unterschiede zu finden sind. Differenzen sind erst im Nachhinein erkennbar (vgl. Kleining, 2001).

Darüber hinaus befindet sich der Forschungsgegenstand nicht in einem von der Außenwelt hermetisch abgeriegelten Raum. So bleibt auch zu prüfen, inwiefern der soziale und/ oder kulturelle Kontexte sich auf den Forschungsgegenstand auswirken und sich gegebenenfalls neue Perspektiven eröffnen (vgl. Krotz, 2005). Die Forschenden führen immer dann eine neue Perspektive ein, wenn die Daten durch

diese Variation verändert werden können (vgl. Kleining, 2001), "(...) wann immer von einem Faktor ein Einfluss auf die Ergebnisse vermutet werden kann, muss dieser Faktor variiert werden" (Kleining, 1982, p. 10).

In der empirischen Arbeit wird schrittweise vorgegangen und nicht alle Variationen auf einmal vorgenommen. Die Regel sieht zudem vor, nur extreme Ausprägungen unterschiedlicher Perspektiven einzubeziehen. Aus den ersten Ergebnissen werden neue Betrachtungs- und Testpositionen gewonnen, von denen aus neue Ergebnisse erstellt werden, aus denen sich wieder neue Betrachtungs- und Testpositionen ergeben (vgl. ebenda). "Diese Variation kann nur auf Basis der bisherigen Ergebnisse auch gezielt vorgenommen werden, so dass die Variation nicht zu einer uferlosen Forschung führt, sondern im Gegenteil ein wesentliches Moment der Forschungsökonomie darstellt" (Witt, 2001, [18]).

"Regel 4 über das Bewerten:

Analyse der Daten auf Gemeinsamkeiten" (Kleining, 1982, p. 12f).

Diese Art der Analyse entdeckt Ähnlichkeiten, Analogien, Homologien, innerhalb der maximal strukturierten Daten des Forschungsgegenstandes (vgl. Kleining & Witt, 2000). Als Gemeinsamkeiten gelten sowohl Übereinstimmungen⁷², zum Beispiel ähnliche, gleiche, übereinstimmende Daten, als auch vollständige Nicht-Übereinstimmungen⁷³, "die durch extrem verschiedene Ausprägung auf der *gleichen* Dimension gekennzeichnet sind" (Kleining, 2001, p. 33). Mit der Analyse auf Gemeinsamkeiten werden komplexe Datensätze nachvollziehbar auf ihre Struktur zurückgeführt (vgl. Kleining, 2010; siehe Kapitel 6.3.3).

Wodurch die Daten zusammengehörig sind, erschließt sich durch das Gruppieren von Zusammengehörigem. Dabei kann es sein, dass Daten mehrfach unterschiedlichen Gruppen zugeordnet werden können. Im weiteren Verlauf werden die Gemeinsamkeiten zwischen den Datengruppen, die zunächst Unterschiede aufweisen, gesucht. "Die Zusammenführung der Verschiedenheit zu einer neuen Einheit führt zur Erkenntnis des Forschungsgegenstandes auf neuer Basis, nach der Einseitigkeit zu einer neuen Vielschichtigkeit, der Abstraktion zu einem neuen Konkreten, der Dekonstruktion zu einer Rekonstruktion, im Idealfall von einem Vorurteil über den Forschungsgegenstand zur Aufklärung von dessen Struktur und Geschichte" (Kleining, 2001, p. 33).

Die Auswertung folgt der 100%-Regel, das heißt, alle Daten sind zu berücksichtigen und das gesamte Datenmaterial ist zu verwenden, so dass sie als Teil des Gesamtbildes verstehbar sind (vgl. Kleining, 1982). Alle Teilaspekte der Analyse sind durch die Daten, vorzugsweise durch mehrere Textstellen, zu belegen (vgl. Witt, 2001). Die 100%-Regel kann ebenso in ihrer umgekehrten Form verwendet werden, das heißt, 0% der Daten und Informationen widersprechen der Analyse (vgl. Kleining, 1982).

⁷² Nach dem Prinzip 'Gleich und Gleich gesellt sich gern'.

⁷³ Nach dem Prinzip 'Gegensätze ziehen sich an'.

Dem zur Folge ist die Analyse erst abgeschlossen, wenn alle strukturell unterschiedlichen Perspektiven in der neu konstruierten Theorie ihren Platz gefunden haben. Hierzu zählen genauso die Sichtweisen oder Position weniger oder einzelner Personen. Denn nur alle Aussagen in ihrer Gemeinsamkeit geben die Wirklichkeit wieder. So müssen in der Analyse eben auch die in der Realität existierenden unterschiedlichen Meinungen in Bezug auf den Forschungsgegenstand einbezogen werden. Hierzu gehören auch nicht verstandene oder nicht verifizierbare Daten. Neues kann nur dann entdeckt werden, wenn auch Minderheitenpositionen und -sichtweisen berücksichtigt werden. Sie weisen daraufhin, dass es nicht nur *die* eine Position gibt (vgl. Krotz, 2005).

6.1.3 Der dialogische Forschungsprozess

Qualitative heuristische Forschung kann als multidimensionaler Dialog beschrieben werden, der im Verlauf des Prozesses permanent zu den Daten zurückkehrt und sich strikt an die vier Regeln nach Kleining hält (vgl. Krotz, 2005). Ziel und Zweck des Prozesses ist, anhand allgemeiner Begriffe formulierte Phänomene zu untersuchen und sie theoretisch zu rekonstruieren, um so ein neues Verständnis sozialer und kultureller Realität zu ermöglichen (vgl. ebenda). An das erhobene Material werden 'Fragen' gestellt, vergleichbar mit Fragen die an Personen gestellt werden. An die erhaltenen 'Antworten' werden dann erneut Fragen gestellt, auf die man wieder eine Antwort erhält. So dann beginnt der Vorgang wieder von vorne:

Frage → Antwort => Frage → Antwort => Frage ...

Das Dialog-Konzept ist iterativ, es handelt sich um eine schrittweise Annäherung. Im Prozess der Fragestellung passen sich die Antworten und Fragen gegenseitig an, hieraus ergibt sich auch eine Veränderung des Forschungsgegenstandes oder Teile von ihm im Verlauf des Prozesses (vgl. Kleining, 1982). Kleining beschreibt das Dialogkonzept als problemorientierte Sozialforschung. "'Antworten' sind Symptome, hinter denen Ursachen stehen, die sie hervorrufen, die Gemeinsames aufweisen und die wieder Symptome sind für Bedingungen, die sie hervorrufen, bis das Grundmuster, die Wurzel des Ganzen, gefunden ist, von der aus sich alle Erscheinungen als Folgen, Ergebnisse, Symptome zu erkennen geben, mit anderen Symptomen in Zusammenhang stehend" (ebenda, p. 18).

Der Prozess beginnt damit, "dass der Gegenstand auf Fragen nicht oder nur halbwegs antwortet, so dass die Fragen anders gestellt werden müssen und dadurch, dass auf bestimmte Gruppierungen von Antworten keine zugehörigen Fragen gefunden werden können, so dass die Antworten anders gefasst, die Struktur also anders definiert werden muss, um zu einer mit den Antworten übereinstimmenden Fragen zu gelangen" (ebenda, p. 17). Texte werden aus maximal strukturellen Perspektiven befragt und die Antworten nach dem vorgesehenen Verfahren, dem Zuordnen nach Gemeinsamkeiten, analysiert (vgl. Kleining & Witt, 2000).

Die Analyse der Daten ist ebenfalls dialogisch angelegt. Das Ziel der Analyse liegt in der Generierung einer Theorie beziehungsweise in der Weiterentwicklung einer Theorie. Ausgehend von den erhobenen Daten, der Interviews, Beobachtungen und Protokolle, werden die Daten befragt und geben Antwort. Damit ist nicht gemeint, dass einfach die Fragen aus dem Interviewleitfaden an die Daten gestellt werden (vgl.

Krotz, 2005). Die Analyse der Daten fokussiert auf das Finden von Gemeinsamkeiten, das heißt, es geht darum die Aspekte herauszufiltern, die bei größter Verschiedenheit der Daten das Verbindende darstellen (vgl. Witt, 2001). Gesucht wird dann nach der Frage auf die diese Teile eine Antwort sind (vgl. Kleining, 1982). Die Texte und Informationen werden in der heuristischen Herangehensweise (im Gegensatz zur hermeneutischen) grundsätzlich nicht verändert (vgl. Kleining, 2010).

Die Analyse der Daten beginnt, sobald die ersten Informationen über den Forschungsgegenstand vorliegen. Hier zeigt sich dann, wie die Daten auszuwerten und zu analysieren sind⁷⁴. Die Analyse ist abhängig sowohl von den (zusätzlichen) Merkmalen der Daten als auch von der Zielsetzung (vgl. Witt, 2001). Die Ergebnisse der fortlaufenden Analyse haben wiederum einen Einfluss auf die weitere Datenerhebung: Analyse und Erhebung gehen Hand in Hand. "Die Datenerhebung ist bei entdeckender Forschung integrierter Teil des Entdeckungsprozesses" (Kleining, 2010, p. 69).

Das Risiko bei entdeckender Forschung besteht darin, dass sie nichts oder aber bereits Bekanntes entdeckt. Die systematische Anwendung von Entdeckungsstrategien sollte vermeiden, dass keine Erkenntnisse gewonnen werden. Bereits Bekanntes zu entdecken, sollte ein Hinweis dafür sein, dass man sich auf dem richtigen Weg befindet und weitermachen sollte (vgl. Kleining, 2010).

6.2 Forschungsdesign und Methoden der Studie

Das Forschungsprojekt war in drei Erhebungsphasen unterteilt: erstens die Pilotstudie, zweitens die Erhebung zur Struktur der Jugendkulturen und drittens die Erhebung zum Engagement und den Motiven der Mitglieder der Szene-Eliten. Jede einzelne Erhebungsphase hatte ihren eigenen Schwerpunkt und folgte einer eigenen Fragestellung. Die Erhebungsphasen bauten aufeinander auf. Somit leitete sich auch die Fragestellung jeder Erhebungsphase aus den Ergebnissen der jeweils vorangegangenen Erhebung ab. Sowohl die PartnerInnen der unterschiedlichen Stichproben als auch die Fragestellungen machten die Anwendung einer Methodentriangulation notwendig. Hieraus ergab sich für jede Erhebungsphase eine eigene Triangulation der Methoden (vgl. Flick, 2003b). Die Triangulation der Methoden ergänzte die Datenerhebung um ein weiteres Moment einer maximalen strukturellen Variation, ganz im Sinne der qualitativen Heuristik. Auf diese Weise wurden die Daten nicht ausschließlich über eine einzige Methode gewonnen, sondern konnten durch zusätzliche Ergebnisse ergänzt werden.

Die Ergebnisse aus der Pilotstudie dienten dazu, die Art, die Vorgehensweise und die zu erforschenden Jugendkulturen LAN-Gaming, Techno und Parkour auszuwählen. Die Pilotstudie bildete die Erhebungsphase I. Hierzu wurde ein quantitativer

⁷⁴ Kleining schlägt für die praktische Anwendung vor, zunächst einige Interviews zu führen, bevor man mit der ersten Auswertung beginnt. Im Fall eines noch eher unbekannten beziehungsweise unerforschten Themengebietes oder Forschungsgegenstandes ist es aber auch denkbar, bereits nach den ersten zwei, drei geführten Interviews die Aussagen auszuwerten und zu schichten. Auf diese Weise lässt sich zum Beispiel erkennen, ob und wie auf die Fragen geantwortet wird, welche Bereiche zusätzlich angesprochen werden. Außerdem zeigen sich hier gegebenenfalls Überraschungsmomente, Verständnisschwierigkeiten oder weitere Fragen in den Daten für den Forscher (vgl. Krotz, 2005).

Online-Survey mit MitarbeiterInnen aus der professionellen Jugendarbeit und Jugendlichen zu Jugendkulturen und der Szenelandschaft in Luxemburg durchgeführt. Im Anschluss an diese Befragung wurden teilstandardisierten Interviews mit ausgewählten TeilnehmerInnen der Pilotstudie geführt.

In der Erhebungsphase II wurden teilstandardisierte Interviews mit aktiven Szenegängern aus den Szene-Eliten der ausgesuchten Jugendkulturen durchgeführt. Zusätzlich fanden freie Beobachtungssequenzen während Treffen und Events statt. Der Fokus lag hier auf der Struktur, der Konzeption der Jugendkulturen. Leitend hierfür waren die kartographische Operationalisierung des Szenebegriffs nach Hitzler und Niederbacher. Aus den ersten Eindrücken und Ergebnissen dieser Interviews und Beobachtungen ergab sich die leitende Fragestellung für die Erhebungsphase III zu dem Engagement und den Motiven der Szene-Elitemitglieder.

Anhand ero-epischer Gespräche mit ausgewählten Szene-Elitemitgliedern der drei Szenen wurden, neben den Daten zur ihrem Engagement und den Motiven, zusätzlich weiterführende Daten zur Struktur der Szene erhoben als Ergänzung zur Erhebungsphase II. Die Gespräche wurden durch weitere freie Beobachtungssequenzen beziehungsweise beobachtende Teilnahme (vgl. Hitzler, 1999) während der Szeneaktivität ergänzt. Die Ergebnisse der Erhebungsphasen II und III wurden durch eine Analyse von Selbstzeugnissen (Internetpräsenz der Szenen, Foren, Chat) unterstützt.

Die angewandte Methodentriangulation erweiterte um einen die maximale strukturelle Variation der Erhebung um ein weiteres Moment und wurde zum anderen dem Forschungsgegenstand gerechter. Denn die Datenerhebung zum Beispiel ausschließlich über Interviews zu konzipieren, wäre zu einseitig gewesen, denn "[w]enn man verstehen will, was hier passiert, dann muss man sich auf deren Praxisformen einlassen, muss sozusagen die Atmosphäre und das Geschehen 'vor Ort' und aus 'erster Hand' kennen lernen" (Hepp & Vogelgesang, 2008, p. 100).

Die Methoden richteten sich alle in ihrer Anwendung nach den von Girtler (2001) aufgestellten zehn Geboten der Feldforschung. Selbst wenn sie für die freie Feldforschung konzipiert wurden, lassen sie sich auf die anderen etablierten Forschungsmethoden anwenden, da sie sich in erster Linie auf die Einstellung des Forschers zu den Studienteilnehmern beziehen:

1. Der/ die ForscherIn versucht, soweit es ihm möglich ist, nach den Sitten und Regeln zu leben, die den StudienteilnehmerInnen wichtig sind
2. Der/ die ForscherIn ist großzügig und unvoreingenommen. Nur so können Werte erkannt und nach Grundsätzen geurteilt werden, die nicht die eigenen sind.
3. Der/ die ForscherIn schreibt nicht abfällig über Menschen 'mit denen er/sie etwas getrunken hat'.
4. Es gilt sich ein solides Wissen über die Geschichte und die sozialen Verhältnisse der Kultur anzueignen, die erforscht wird.
5. Wichtig ist sich ein Bild der (Lebens-)Räume der TeilnehmerInnen zu machen, in denen sich ihr Leben abspielt.
6. Der/ die ForscherIn soll das Erlebte mit sich forttragen und möglichst ohne Vorurteile darüber berichten

7. Menschen sind keine reinen DatenlieferantInnen. Sie sind mit Respekt zu behandeln und dürfen nicht gezwungen werden. Der/ die ForscherIn soll sich selbst in die Gespräche mit einbringen.
8. Der/ die ForscherIn soll sich bemühen die GesprächspartnerInnen einschätzen zu können, um zu vermeiden in die Irre geleitet zu werden.
9. Der/ die ForscherIn ist nicht MissionarIn oder SozialarbeiterIn.
10. Der/ die ForscherIn soll eine gute Kondition haben und auf sie achten, um sich dem Leben und Lebensstil der StudienteilnehmerInnen anpassen zu können

(vgl. ebenda).

Die Auswahl der Methoden erfolgte im Verlauf des Forschungsprozesses nach dem Prinzip der Gegenstandsangemessenheit (siehe Kapitel 6.2.5). Die angewandten Methoden bildeten dabei das Gründgerüst und wurden gemäß der Gegenstandsangemessenheit nicht unbedingt eins zu eins angewandt. Die Methodik, die Umsetzung der Methoden, richtet sich nach dem Untersuchungsgegenstand, den TeilnehmerInnen, und wurde auf sie und/ oder die Forschungssituation zugeschnitten und angepasst (siehe Kapitel 7).

6.2.1 Der Online-Survey

Die Grundlage der Pilotstudie (Erhebungsphase I) bildete ein Online-Survey, der an drei Stichproben, MitarbeiterInnen aus der professionellen Jugendarbeit und an Jugendliche, versendet wurde. Die technischen Verbesserungen und Weiterentwicklungen sowie Richtlinien und Regelwerke⁷⁵ begünstigen die zunehmende Anwendung von Online-Instrumenten (zum Beispiel der Online-Befragung oder Web-Surveys) im kommerziellen aber auch im akademischen Bereich. Besondere positive Aspekte einer Online-Befragung bieten neben der schnellen vor allem die kostengünstige Durchführbarkeit von Befragungen. Dies zeigt sich sowohl im geringen personellen Aufwand als auch in der Tatsache, dass die erhobenen Daten nicht zusätzlich erfasst werden müssen (vgl. Schnell, Hill, & Esser, 2005; Sheehan & Hoy, 2004; Welker & Wünsch, 2010).

Die elektronischen Erhebungsinstrumente bieten eine erhebliche Erweiterung an Möglichkeiten und neuer Messmethoden. Dennoch bleiben einige auch zusätzliche Schwierigkeiten zum 'traditionellen' Fragebogen zu erwähnen. Online-Surveys gelten als reaktives Verfahren der Datenerhebung (vgl. Welker & Wünsch, 2010). Wie in 'traditionellen' Fragebögen, lassen sich auch hier (Ver-)Änderungen in Verhalten der befragten Personen nicht gänzlich ausschließen: Inwiefern die Befragten zum Beispiel sozial erwünschte Antworten geben oder Inhalte verschönern. Erschwerend kommt bei Online-Befragungen zudem die Einhaltung der Gütekriterien hinzu. Die erhobenen Daten sollen den Standards der Objektivität, der Zuverlässigkeit und Gültigkeit genügen, damit eine zuverlässige Auswertung ermöglicht wird. Technische Hürden (zum Beispiel Verbindungsabbrüche), verwirrende und verzerrende Designs oder aber auch das allgemeine im Internet verbreitete Phänomen der Flüchtigkeit und Unverbindlichkeit vermögen sich erheblich auf die Gütekriterien auszuwirken (vgl. ebenda). Die erhobenen Daten des Online-Surveys lassen sich dabei in Paradata und Erhebungsdaten unterteilen. Alle Daten die dadurch zustande kommen, dass die

⁷⁵ Inzwischen finden sich zumeist auf nationaler und internationaler Ebene mehr oder minder verbindliche Richtlinien (zum Beispiel Gesetze, Standards, Checklisten) sowie Datenschutzrichtlinien, die die Anwendung und Umsetzung der Online-Instrumente regeln (vgl. Welker & Wünsch, 2010).

TeilnehmerInnen sie selbst eingeben müssen, bezeichnet man als Erhebungsdaten. Alle anderen Daten, die kein Zutun der TeilnehmerInnen erfordern, gelten als Paradata (zum Beispiel die benötigte Antwortdauer) (vgl. ebenda). Online-Surveys gibt es derzeit in unterschiedlichen technischen Ausführungen mit einer Fülle an technischen Umsetzungen, Zusatzoptionen und visuellen Effekten. Im Allgemeinen wird empfohlen auf zu komplizierte technische Lösungen und Spielereien zu verzichten, da sie die Fehlerzahl erhöhen (vgl. ebenda). Es empfiehlt sich das Prinzip, des 'Weniger ist Mehr' (siehe auch Sheehan & Hoy, 2004).

Im Vorfeld ist zu klären, ob es sich bei der Online-Befragung um eine Zufallsstichprobe oder um eine Grundgesamtheit handelt. Im Falle einer Grundgesamtheit wird im Vorfeld eine vollständige Liste der Population erstellt, die die Grundgesamtheit ausmacht (vgl. Welker & Wunsch, 2010). Auf der Basis einer solchen Liste ist dann eine Zufallsstichprobe oder auch eine Vollerhebung denkbar (vgl. Schnell et al., 2005). Die Stichprobenziehung unterliegt den folgenden Kriterien: "1. Die Grundgesamtheit muss bekannt und definierbar sein. 2. Alle Elemente der Grundgesamtheit (...) müssen die gleiche, von Null verschiedene Chance haben, in die Stichprobe aufgenommen zu werden. 3. die Stichprobe muss ausreichend ausgeschöpft werden" (Welker & Wunsch, 2010, p. 506)⁷⁶. Im Falle einer Zufallsstichprobe, lassen sich die Ergebnisse ausschließlich auf diese Population verallgemeinern (vgl. Schnell et al., 2005), aber nur, wenn diese drei Kriterien erfüllt sind, da ansonsten die avisierte Grundgesamtheit nicht mit der tatsächlichen Erhebungsgesamtheit übereinstimmt (Coverageproblem) (vgl. Welker & Wunsch, 2010). Darüber hinaus ist darauf zu achten, dass jede/r TeilnehmerIn nur einen einmaligen Zugang zum Online-Fragebogen besitzt und eine Mehrfachbeantwortung technisch ausgeschlossen ist. Des Weiteren muss die Anonymität und die vertrauliche Handhabung der Antworten garantiert werden (vgl. Schnell et al., 2005; Sheehan & Hoy, 2004).

Im vorliegenden Forschungsprojekt wird in der Pilotstudie auf die Form des Web-Surveys zurückgegriffen. Dabei handelt es sich um einen Fragebogen, der auf einem Server abgelegt ist, online beantwortet wird und dessen Antworten auf dem Server gespeichert werden. Die Anforderungen an den Online-Fragebogen unterscheiden sich nicht von denen des 'traditionellen' handschriftlichen Fragebogens (Paper-Pencil-Fragebogen). Es gilt den Fragebogen so zu gestalten und aufzusetzen, dass die Fragen problemlos zu verstehen und Antwortmöglichkeiten unmissverständlich sind. Die TeilnehmerInnen sollen sich anhand weniger schriftlicher Anweisungen schnell orientieren können (vgl. Welker & Wunsch, 2010). Das Deckblatt spielt dabei keine unwesentliche Rolle. Es sollte das erste Bild auf dem Schirm sein, die TeilnehmerInnen über den Fragebogen und das Forschungsvorhaben kurz aufklären und zur Teilnahme ermuntern. Und dies alles in möglichst kurzer Form. Da von unterschiedlichen Vorkenntnissen und Erfahrungen mit dem Internet und Online-Befragungen bei den TeilnehmerInnen ausgegangen werden kann, empfiehlt es sich

⁷⁶ Das erste Kriterium stellt in der Regel kein Problem dar. Die Tatsache, allen Elementen die gleiche Chance zu bieten an der Befragung teilzunehmen, lässt offen, ob es sich bei den Personen um intensive oder gelegentliche Internetnutzer handelt. Die Einstellung und Affinität zum Internet kann durchaus die Ergebnisse verzerren. In Bezug auf Kriterium 3 kann zwar die Stichprobe zunächst ausreichend erschöpft sein, dies vermeidet aber nicht, dass eventuell Befragte die Teilnahme verweigern oder zum Beispiel nur unvollständig beantwortete Fragebögen zurücksenden (vgl. Welker & Wunsch, 2010).

eine intensive Pretest-Phase einzuplanen und zu durchlaufen (vgl. Schnell et al., 2005).

Zwar gelten für Online-Fragebögen dieselben Grundsätze in Form und Qualität wie für Paper-Pencil-Fragebogen, dennoch lassen sich einige zusätzliche Richtlinien anführen, die größtenteils mit den erweiterten Möglichkeiten von Darstellungsoptionen und Darstellungseffekten einhergehen (vgl. Schnell et al., 2005; Welker & Wunsch, 2010), zum Beispiel:

- Noch intensiver als im herkömmlichen Fragebogen, ist die erste Frage bedeutend und ausschlaggebend. Sie soll die Befragten motivieren und davon abhalten den Fragebogen abubrechen. Sie sollte sich an dem Prinzip 'die subjektiven Kosten für den Befragten zu minimieren' richten.
- Anweisungen sollen an den Stellen im Fragebogen stehen wo sie benötigt werden und nicht gebündelt an einer Stelle. Dabei sollte die Art der Darstellung immer gleich sein, zum Beispiel Anweisungen, auf der linken Seite, die entsprechende Frage rechts.
- Die Befragten sollen zu jeder Zeit nachvollziehen können, an welcher Stelle des Fragebogens sie sich befinden, zum Beispiel anhand eines Balkendiagramms oder anhand einer Durchnummerierung, die auf die Gesamtanzahl der Fragen hinweist.
- Drop-Down-Listen/ -Boxen sind nicht empfehlenswert.
- Ebenso sollten Fragen in Form einer Antwortmatrix möglichst ausgespart werden.
- Offene Fragen gehören vorzugsweise an das Ende des Fragebogens.
- Die Beantwortung aller Fragen beruht auf Freiwilligkeit. Die TeilnehmerInnen dürfen zu keinem Zeitpunkt im Fragebogen zur Beantwortung gezwungen werden.

Zudem spielt die optische Darstellung des Online-Fragebogens keine unerhebliche Rolle. Sie kann stimulierend und motivierend auf die Befragten wirken. Ebenso können überstylte Fragebögen zum Beispiel verwirrend, ablenkend oder auch beeinflussend wirken.

6.2.2 Teilstrukturierte Interviews: das Experten- und das problemzentrierte Interview

In der ersten und zweiten Erhebungsphase des Forschungsprojekt wurde vornehmlich auf eine Kombination aus zwei Formen teilstrukturierter Interviews⁷⁷

⁷⁷ Teilstrukturierte Interviews bilden laut Reinders (2005) quasi die 'goldene Mitte' zwischen strukturierten und unstrukturierten Interviews. Sie versuchen die Vorteile aus beiden Verfahren in sich zu vereinen. So ist das Leitthema des Interviews mehr oder weniger stark definiert und es werden Fragen hierzu bereits im Vorfeld formuliert. Die Abfolge der Fragen, im Verlauf des Interviews, ist vorgegeben und sie können flexibel dem Gesprächsinhalt und Gesprächsverlauf angepasst werden. Zudem besteht die Möglichkeit, diesen Leitfaden von Interview zu Interview fragetechnisch und thematisch anzupassen. Allerdings gilt darauf zu achten, dass eine Vergleichbarkeit der Aussagen gewährleistet bleibt. Teilstrukturierte Interviews sehen keine Antwortvorgaben und -möglichkeiten vor. Die Befragten sollen sich frei und in ihren eigenen Worten äußern können. Prinzipiell bieten teilstrukturierte Interviews Raum für neue Themen, die sich erst im Verlauf des Gesprächs ergeben. Diese Offenheit den Themen gegenüber bleibt aber limitiert und es obliegt dem/r InterviewerIn sie nicht ins Uferlose ausarten zu lassen. Teilstrukturierte Interviews haben den Vorteil, dass sich durch sie die angesprochenen Themenbereiche eingrenzen und steuern lassen – was eine Vergleichbarkeit der Daten zulässt – ohne neue Informationen oder im Vorfeld nicht berücksichtigte Themen aufzugreifen. Die Vergleichbarkeit der Daten lässt allerdings keine generalisierenden Rückschlüsse, sondern in der Regel "die Typenbildung oder aber die an Kategorien orientierte Auswertung der Informationen, um subjektive Bedeutungszuschreibungen systematisch verschiedenen Themenbereichen zuordnen zu können" (Reinders, 2005, p. 99) zu.

zurückgegriffen: das Experteninterview und das problemzentrierte Interview. In der dritten Erhebungsphase hingegen kamen ero-epische Gespräche zum Einsatz (siehe Kapitel 6.2.3). Qualitative Interviews spielen in Forschungsprojekten, die ethnographisch und auf teilnehmende Beobachtung ausgelegt sind eine wichtige Rolle (vgl. Hopf, 2009b). Sie sind ein geeignetes Instrument, wenn ForscherInnen ihren Fokus auf subjektive Bedeutungszuschreibungen und Wissen, Werte, Anschauungen, Gesinnungen, Erfahrungen (vgl. Reinders, 2005), also auf ExpertInnenwissen über das Forschungsfeld (vgl. Hopf, 2009b) richten. Mit qualitativen Interviews lassen sich Informationen zum, und nicht das tatsächliche⁷⁸, Verhalten der Befragten erfassen und erheben. Sinn, Zweck und Bedeutung des Verhaltens können dann interpretativ rekonstruiert werden. Ihre besondere Eigenschaft liegt dabei nicht in der Herausarbeitung objektiver und allgemeiner beziehungsweise allgemeingültiger Aussagen, als vielmehr in der Möglichkeit, die Bedeutungszuschreibung kommunikativ (im Dialog mit den Personen und den erhobenen Daten) auszuhandeln und den Prozess veränderter Bedeutungen erfassen (vgl. Reinders, 2005)⁷⁹.

Es gilt das Vorwissen des/r InterviewerIn an die GesprächspartnerInnen anzupassen – Wissen anwenden, um Diskussionen und die Erzähllust anzuregen oder Wissen zurückzuhalten, um neue und weiterführende Informationen zu erhalten. Um die Offenheit der Forschenden zu gewährleisten, soll ein Literaturstudium im Vorfeld eher zu ihrer 'Verunsicherung' beitragen, damit sie offener und aufmerksamer im Interview sind (siehe Kapitel 6.2.1: Regel 1). Andererseits empfehlen sich anhand des Wissensstands der Forschenden über den Forschungsgegenstand auch unterschiedliche Verfahren, die gegebenenfalls auch durch den Zeitrahmen des Forschungsprojektes mitbestimmt werden (vgl. Reinders, 2005). Aus der angewandten Kombination der Interviewformen ergibt sich dann auch die Frage danach, wie stark oder schwach das Interview mit den unterschiedlichen GesprächspartnerInnen zu strukturieren und zu leiten ist. Die Intensität der Interviewstrukturierung beziehungsweise der offenen Handhabung des Leitfadens richtet sich vorwiegend nach den kommunikativen Kompetenzen der Forschenden (vgl. ebenda).

Darüber hinaus gilt es, die Tatsache nicht außer Acht zu lassen beziehungsweise zu unterschätzen, dass es sich bei dem Erhebungsinstrument Interview um eine soziale Situation handelt und die TeilnehmerInnen autonome denkende und handelnde Subjekte sind (vgl. Jacob, Heinz, Décieux, & Eirmbter, 2011). Die Befragten reagieren in unterschiedlicher Weise auf etwa die Frage(n), die InterviewerInnen oder auch die Situation. Eine ganze Reihe unterschiedlicher Einflussquellen wirken in und auf eine Interviewsituation ein. Jacob et al. (2011) unterscheiden hier zwischen *Instrumenteffekten* (zum Beispiel Reaktionen auf formale Aspekte einer Frage, Reaktionen auf die Abfolge von Fragen), *Intervieweffekten* (zum Beispiel Reaktionen auf die Verhaltensweisen oder äußere Merkmale der InterviewerInnen)

⁷⁸ Tatsächliches Verhalten lässt sich beispielsweise über Beobachtungsstudien erheben.

⁷⁹ Und durch diese Möglichkeiten Situationsdeutungen oder Handlungsmotive, Alltagstheorien und Selbstinterpretationen detailliert, differenziert und offen zu erfragen und Interpretationen zu diskutieren, bieten sich qualitative Interviews zur empirischen Umsetzung handlungstheoretischer Konzeptionen in Soziologie und Psychologie an. Diese besondere Leistung der qualitativen Interviews wird in der Theorie hervorgehoben insbesondere mit Verweis auf ihre Verankerung in der phänomenologischen Soziologie, der verstehenden Soziologie nach Weber aber auch des Symbolischen Interaktionismus nach Blumer (vgl. Hopf, 2009b).

und *Situationseffekten* (Reaktionen auf Zeit und Ort der Befragung, sozial erwünschte Antworten, Non-Attitude-Effekte), die sie unter dem Sammelbegriff *Erhebungseffekte* zusammenfassen.

Es gilt als ein wichtiges Kriterium in der Auswahl der Interviewform, dass sie den Charakteristika der InterviewpartnerInnen entsprechen (vgl. Reinders, 2005). Um Bedeutungszuschreibungen, Handlungsmotive, Alltagstheorien der InterviewpartnerInnen erfassen zu können, gilt es sich auf die unterschiedlichen Typen von GesprächspartnerInnen einzulassen. So divergieren Art und Weise der Interviewform und Interviewweise in Bezug auf die Personen (im Falle der vorliegenden Forschungsarbeit Professionelle, Jugendliche und junge Erwachsene) aber auch in Bezug auf den thematischen Schwerpunkt des Interviews. Aus diesem Grund wurde für das teilstrukturierte Interview als Grundgerüst und für eine Kombination aus unterschiedlichen Interviewformen optiert. Die beiden in der vorliegenden Forschungsarbeit angewandten qualitativen Interviewformen wurden nicht in ihrer Reinform verwendet. Zwar bildete das problemzentrierte Interview das Grundgerüst, darüber hinaus wurden Aspekte aus dem Experteninterview zugeführt. Dieser 'innermethodische Mix' erwies sich als eine gegenstandsangemessene Interviewform, die den unterschiedlichen InterviewpartnerInnen beziehungsweise ExpertInnen Rechnung trug.

Die thematische Grundlage für den Einsatz von problemstrukturierten Interviews in der Erhebungsphase I boten die Ergebnisse des Online-Survey. Die Interviews dienten dazu, mit TeilnehmerInnen der Studie die Ergebnisse zu diskutieren, zu ergänzen und die Ergebnisse besser nachvollziehen zu können. Da die interviewten MitarbeiterInnen gleichzeitig als ExpertInnen des jugendkulturellen Geschehens vor Ort anzusehen sind, fand das Experteninterview ebenfalls Anwendung in der Befragung. Die Grundlage für das Reden auf gleicher Augenhöhe seitens des Forschers bestand sowohl in der thematischen Vorarbeit zur Pilotstudie als auch in ihren Ergebnissen.

Für die Interviews mit den Mitgliedern der ausgewählten Jugendkulturen in der Erhebungsphase II wurde auf die Form des problemzentrierten Interviews zurückgegriffen, um die Erhebung, im Sinne der qualitativen Heuristik, ergebnisoffen zu gestalten. Auch wurden einige Teilelemente aus dem Experteninterview übernommen. Bereits in den ersten Interviews zeichnete sich ab, dass selbst die Teilstrukturierung noch zu leitend war. Dies führte dazu für die Interviews in der Erhebungsphase III zum Engagement und den Motiven nach einer Interviewform Ausschau zu halten, die eine noch größere Ergebnisoffenheit ermöglichte. Hieraus ergab sich die Wahl für die Anwendung ero-epischer Gespräche (siehe Kapitel 6.2.3).

Das problemzentrierte Interview

Das vornehmlich von Witzel (2000) konzipierte problemzentrierte Interview eignet sich in diesem Zusammenhang besonders als Grundgerüst. Im Mittelpunkt steht dabei die Orientierung an einer gesellschaftlich relevanten Problemstellung, die aus der Sicht der Befragten dargestellt und besprochen werden soll (vgl. Kruse, 2009; Witzel, 2000). Im vorliegenden Fall lässt diese sich aus den Ergebnissen der Online-Befragung entnehmen. Der Fokus auf einen bestimmten Themenbereich ermöglicht

sowohl den Forschenden die Steuerung des Interviews als auch die Vergleichbarkeit der Daten und erleichtert zudem den Befragten sich auf mehr oder weniger ein Thema mit den einhergehenden Erfahrungen und Einstellungen zu konzentrieren (vgl. Reinders, 2005).

Methodologisch weist das problemzentrierte Interview eine starke Ausrichtung einerseits an den Symbolischen Interaktionismus, andererseits an die Grounded Theory nach Glaser und Strauss (1967) auf. Hieraus ergibt sich eine Anbindung und somit Verwendbarkeit der Interviewform für die qualitative Heuristik und ihre Auswertung auf Gemeinsamkeiten. Der Symbolische Interaktionismus zeigt sich hier darin, dass die Methode ermittelt und erfasst, wie die Befragten gesellschaftliche Realität wahrnehmen, verarbeiten und in ihr handeln. Das problemzentrierte Interview gründet folglich auf einem problemorientierten Sinnverstehen. Dennoch vermögen Forschende im Verlauf des Interviews eigenes theoretisches (Vor-)Wissen in deduktiver Weise zu nutzen und gegebenenfalls die Befragten damit zu konfrontieren (vgl. Kruse, 2009). Die Anlehnung an die Grounded Theory findet sich in dem Erkenntnisziel der Theoriegenerierung wieder, die durch die schrittweise Zuspitzung, Verfeinerung und Präzisierung des Leitfadens beziehungsweise der Fragestellungen im Verlauf der Datenerhebung erfolgt (vgl. Reinders, 2005, p. 117).

Das methodische Vorgehen gliedert Reinders (2005), in Anlehnung an Mayring in die *Sequentialisierung des Forschungsprozesses* und darüber hinaus in die *Sequentialisierung des Fragebogens*. Der Forschungsprozess gliedert sich Reinders zufolge in fünf Folgeschritte:

- a. die Problemanalyse,
- b. die Konstruktion des Leitfadens,
- c. die Pilotphase (zur Erprobung und Überarbeitung des Leitfadens),
- d. die Interviewdurchführung (in dieser Phase finden keine substantiellen Änderungen mehr statt) und
- e. die Auswertung.

Die Auswertung bezieht sich auf die Modifizierung des Leitfadens im laufenden Prozess und auf die Auswertung der erhobenen Daten.

In Bezug auf den Leitfaden zeigt Reinders (2005) ebenfalls fünf einzelne Phasen auf. Vor dem Intervieweinstieg empfiehlt es sich über einen ausgehändigten Kurzfragebogen (a) die statistischen und persönlichen Daten der befragten Person zu erheben. Über eine möglichst offen gehaltenen Frage wird der Einstieg (b) in das eigentliche Interview eröffnet. Sie soll die Erzählung der Befragten in Gang setzen. Die im Leitfaden skizzierten Fragen, die zur Sondierung des Problemfeldes dienen, werden an die Erzählungen angepasst (c). Es finden keine abrupten Themenwechsel statt, sondern der Verlauf dieser Phase wird maßgeblich durch die Befragten strukturiert. Auch Vertiefungsfragen, die sich aus der Situation ergeben, können als Sondierungsfragen bezeichnet werden. Über Ad-Hoc-Fragen können Themen aufgegriffen werden, die noch nicht zur Sprache gekommen sind (aber zudem die Vergleichbarkeit der einzelnen Interviews garantieren sollen) oder auch Fragen an die Befragten vielleicht sonst auch nicht gedacht hätten (d). An das Interview schließt sich das Postskriptum und die Transkription [jz] an (e). Hier werden unter

anderem Informationen über die Rahmenbedingungen, Ort, Personen, Zeit, Verfassung, spontane Auffälligkeiten festgehalten.

Das Experteninterview

In der ethnographischen Forschung gelten die durch Interviews Befragten allgemein hin als die *ExpertInnen*. Als *ExpertIn* gilt dabei eine Person, die über den Forschungsgegenstand besonderes, vertiefendes und ausführliches Wissen besitzt (vgl. Gläser & Laudel, 2010; Hopf, 2009b). *ExpertInnen* haben im Gegensatz zu *SpezialistInnen* den Überblick über das Wissen auf ihrem Gebiet. *ExpertInnen* sind eher *VertreterInnen* dieses Gebietes und Wissens nach außen. Sie sind diejenige, die wissen, was die einzelnen *SpezialistInnen* auf dem Gebiet wissen und welche Verbindungen zwischen diesen Wissensbereichen bestehen (vgl. Hitzler in Pfadenhauer, 2005). Die Aufgabe der Forschenden liegt in der Rekonstruktion dieses besonderen, exklusiven, detaillierten und ausführlichen Wissen und dieser Praktiken (Pfadenhauer, 2005). Es sind nicht außerordentliche oder außeralltägliche Kompetenzen, die den/ die *ExpertIn*⁸⁰ ausmachen. Seine/ ihre Kompetenzen und sein/ ihr Wissen rühren vornehmlich aus nicht-formalisierten (Bildungs-)Zugängen, im Gegensatz zum Professionellen, dessen Kompetenzen maßgeblich auf formalen Bildungswegen gründen (vgl. ebenda).

In der vorliegenden Studie können die befragten Szenemitglieder ohne Weiteres als *Experten* ihres Gebietes bezeichnet werden. Auch die MitarbeiterInnen aus der professionellen Jugendarbeit sind *ExpertInnen* auf ihrem (Arbeits-)Gebiet, *ExpertInnen* in Bezug auf das Wissen um die Szenen vor Ort. Pfadenhauer (2005) definiert *Experteninterviews* allerdings nicht ausschließlich aus der Logik heraus, dass Befragte *ExpertInnen* auf ihrem Gebietes sind. Es gilt eine Interviewsituation zu schaffen, die einem Gespräch zwischen *ExpertInnen* sehr ähnelt. Dem zur Folge ist eine Voraussetzung *Experteninterviews* durchzuführen, dass auch die Forschenden sich einschlägiges Wissen über den Forschungsgegenstand beziehungsweise das Expertengebiet angeeignet haben. Sie benötigen eine thematische Kompetenz, die möglichst nah an den Wissensstand der *ExpertInnen* heranreicht, so dass dann mit den InterviewpartnerInnen *Expertengespräche* stattfinden können. Nur dann sieht Pfadenhauer ein *Miteinanderreden* "auf gleicher Augenhöhe" (ebenda, p. 121) als gewährleistet. Denn dieses Konzept basiert auf der Annahme, dass Inhalt als auch Art und Weise eines Gesprächs dem Fakt unterliegen, für wie kompetent beziehungsweise inkompetent GesprächspartnerInnen ihr Gegenüber auf den besprochenen Gegenstand einschätzen.

Das *Experteninterview* nach Pfadenhauer (2005) erscheint auf den ersten Blick problematisch in der Anwendung hinsichtlich der Qualitativen Heuristik. Wie bereits erörtert, erachtet es Kleining (1982) eher als ungünstig, wenn Forschende sich im Vorfeld möglichst viel Wissen über den Forschungsgegenstand aneignen und als *ExpertIn* ins Feld gehen. Die Auseinandersetzung mit themenspezifischem Wissen und Literatur ist, wie in Kapitel 6.2.1 dargelegt, nur dann sinnvoll, wenn sie der

⁸⁰ Als *ExpertIn* wird dabei bezeichnet, wer glaubhaft über mehr oder weniger exklusive Wissensbestände verfügt und für sozial relevante Problemlösungen verantwortlich ist, "auf die sich Nicht-Experten im Hinblick auf bestimmte, lebenspraktisch relevante Fragen angewiesen sehen" (Pfadenhauer, 2005, p. 124).

Verunsicherung der Forschenden dient. Auf diese Weise bleiben sie aufmerksam im Gespräch und hinterfragen gegebene Antworten. Kleinings 'Verunsicherungstaktik' vermag es gegebenenfalls zu ermöglichen, in Experteninterviews Gegebenes erneut (unter ExpertInnen) diskutieren zu können und neue Perspektiven zu besprechen. Es bleibt auch zu bedenken, inwiefern ein/e ForscherIn im Experteninterview durchgehend als ExpertIn auftreten kann, soll, muss:

- Auftreten kann: Im Gegensatz zu FeldexpertInnen, können Forschende sich größtenteils ihr Wissen lediglich theoretisch, sprich über Fachliteratur angeeignet haben. Es sei denn, es handelt sich bei den Forschenden selbst um sogenannte 'Insider' (siehe hierzu auch Kapitel 6.4.6).
- Auftreten soll: Anliegen des Experteninterviews ist das spezielle Wissen der GesprächspartnerInnen herauszufiltern. Zu viel Vorwissen der Forschenden kann das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken oder auch das Gespräch hemmen – sei es, dass die Forschenden als 'WissenskonkurrentInnen' erscheinen oder für die Befragten nicht mehr nachvollziehbar ist, warum das Interview geführt wird, da die Forschenden bereits so viel wissen. Zu dem erscheint es mitunter in Gesprächen sinnvoller, weniger Wissen einzusetzen oder durchblicken zu lassen, um weitere und weiterführende Informationen, Einsichten und Überlegung zu erfahren, die ansonsten nicht unbedingt angesprochen worden wären.
- Auftreten muss: Hier lässt sich zum Beispiel aus den 10 Geboten zur Feldforschung nach Girtler (2001) ableiten (siehe Kapitel 6.2), dass es notwendig ist, sich im Vorfeld mit der Lebenswelt und den Lebensräumen der TeilnehmerInnen vertraut zu machen. Zusätzlich erleichtert Vorwissen über den Forschungsgegenstand, die TeilnehmerInnen und insbesondere die InterviewpartnerInnen besser einschätzen zu können (Regel 8).

6.2.3 Die freie Feldforschung nach Girtler

Die klassische Vorgehensweise, im Vorfeld Hypothesen zu formulieren, relevante theoretische Begriffe zu operationalisieren, die im Anschluss über die Datenerhebung im Feld überprüft werden, birgt die Gefahr, Hypothesen aufzustellen die der sozialen Realität aufgezwungen werden beziehungsweise an ihr vorbeigehen. Aus diesem Grund findet eine Hypothesenbildung bei qualitativen Verfahren, wie der freien teilnehmenden Beobachtung, wenn überhaupt, frühestens im laufenden Forschungsverfahren statt (vgl. Girtler, 2001). "Um das menschliche Zusammenleben zu erforschen, bedarf es – so sieht es auch Blumer – vor allem und notwendig der direkten Prüfung des tatsächlichen sozialen Handelns, womit einer Operationalisierung beziehungsweise einer Hypothesenbildung ex ante zu widersprechen ist. Das gilt für Soziologie und Ethnologie gleichermaßen" (ebenda, p. 52f). Als Erhebungsverfahren der freien Feldforschung führt Girtler die *'freie' teilnehmende Beobachtung* und das *ero-epische Gespräch* an, die im Folgenden näher dargestellt werden.

Die 'freie' teilnehmende Beobachtung

Die freie beziehungsweise unstrukturierte, teilnehmende Beobachtung bezeichnet Girtler als die klassische ethnologische Vorgehensweise. Sie unterliegt keinem systematischen Erhebungsplan mit genauen Angaben darüber was, wann, wo, wie

und wie lange zu beobachten ist, sondern sie lässt den ForscherInnen/BeobachterInnen einen erheblichen Freiraum. Im Gegensatz zu der strukturierten Beobachtung lässt sie den ForscherInnen die "(...) Möglichkeit, komplexe Situationen und Handlungsprozesse beinahe unbeschränkt zu erfassen (...)" (Girtler, 2001, p. 62). Die Forschenden sammeln ihre Daten indem sie am Lebensbereich des Beobachteten teilnehmen und in einer persönlichen Beziehung zu ihm stehen. Der/die beobachtende ForscherIn ist Teil des beobachtenden Kontextes und modifiziert und beeinflusst ihn somit ebenfalls (vgl. ebenda). In Anlehnung an Gold beschreibt Girtler vier Rollen die FeldforscherInnen annehmen können. Laut Girtler (2001) wird der/die freie teilnehmende BeobachterIn im Laufe der eigenen Forschung mit allen diesen Rollen konfrontiert beziehungsweise wird in sie schlüpfen (müssen):

1. Die Rolle des *vollständig Partizipierenden*,
2. Die Rolle des *Teilnehmer-als-Beobachter* (die InformantInnen wissen, dass eine Feldbeziehung besteht; es wird mehr Zeit auf das Partizipieren als auf das Beobachten verwendet),
3. Die Rolle des *Beobachter-als-Teilnehmer* (zum Beispiel Gespräche mit einmaligem Besuch),
4. Die Rolle des *vollständigen Beobachtenden*.

Die Forschenden arbeiten zwar nach einen unsystematischen und ständig zu modifizierenden Untersuchungsplan "(...) aber es handelt sich um eine fortschreitende Analyse, an deren Ende zumindest eine Reihe vorläufiger Schlussfolgerungen steht" (ebenda, p. 144).

Die Forschenden verfassen Protokolle über die einzelnen Beobachtungssequenzen. Während der Beobachtung werden möglichst lediglich Stichworte festgehalten und im Anschluss ein Text verfasst. Auf diese Weise werden ein vermehrtes Schreiben während der Beobachtungssequenz und eine eventuelle damit einhergehende Irritation der zu beobachtenden Personen vermieden. Bei den Protokollen handelt es sich in erster Linie um 'private' Dokumente, deren Stil und Grammatik vorerst nicht von Bedeutung sind. Sie dienen dazu, alles festzuhalten, was in den Sequenzen erlebt und wahrgenommen wird. Sie erlauben den Forschenden die Forschungssituation im Nachhinein erneut in ihrer ganzen Dichte und ihrem ganzen Ausmaß, mit den eigenen damit verbundenen Emotionen, nachzuempfinden (vgl. ebenda). Während der Beobachtungssequenzen sind die Forschenden durchaus auch analytisch tätig. Erweckt ihre Vorgehensweise auch den Eindruck unsystematisch zu sein, analysieren sie nichtsdestotrotz unentwegt ihre Beobachtungen und sind in der Lage zum Ende hin, vorläufige Schlussfolgerungen zu ziehen. Die anschließende Aufgabe und Herausforderung der Forschenden liegt darin, die Ergebnisse, Schlussfolgerungen und Rückschlüsse, die sie aus den Beobachtungen und Protokollen ziehen, so darzustellen, dass sie bei anderen die gleiche Gewissheit auslösen (vgl. ebenda).

Girtler (2001) unterteilt den Vorgang der *Beobachtung in drei Phasen*. Zunächst versuchen die Forschenden in Phase 1 Probleme und Regeln der sozialen Gruppe(n), die sie beobachten, festzuhalten und formulieren erste vorläufige Hypothesen. Die Forschenden werden dann den angedeuteten Spuren, die sich aus dem Beobachteten ergeben, nachgehen und zudem überprüfen, ob und inwieweit die Aussagen der InformantInnen der Realität und Wahrheit entsprechen. Die Phase 2 dient den

Forschenden dazu, ihren provisorischen Konzepten und Indikatoren beziehungsweise Problemen weiter nachzugehen und danach zu fragen, ob sie typisch für diese Gemeinschaft sind oder ob es sich eher um Einzelphänomene handelt. In Phase 3 werden dann die einzelnen Daten und Hypothesen miteinander verknüpft, um das Sozialsystem als Ganzes in den Griff zu bekommen. Auf den hier herausgearbeiteten Ergebnissen beziehungsweise Regelmäßigkeiten bauen die definitiven Überlegungen auf, die dann, in Anbetracht der entsprechenden Konzepte, theoretisch diskutiert werden und sodann das Typische dargestellt wird (vgl. ebenda).

Um dem ersten Gebot der Girtlerschen Feldforschung nachzukommen, und möglichst die Sitten, Regeln und Gebräuche der zu untersuchenden TeilnehmerInnen und Gruppe(n) zu (er-)leben, lässt sich die ethnographische Vorgehensweise der *beobachtenden Teilnahme* (vgl. Hitzler, 1999) fruchtbar und produktiv mit der freien Beobachtung kombinieren. Hier steht die *Perspektivenübernahme* als ideale und vornehmliche Haltung und Herangehensweise im Feld im Mittelpunkt. Teilnehmen heißt in diesem Zusammenhang aktives Mitmachen im Feld. Der/ die ForscherIn ist in unterschiedliche Bereiche der zu erforschenden Lebenswelt involviert oder lässt sich involvieren. Er/ sie macht mit, was üblich und typisch ist und schlüpft gegebenenfalls dabei in unterschiedliche Rollen. Dabei ist er/ sie stets darauf bedacht, nicht nur die anderen, sondern auch sich selbst zu beobachten, sowohl in Bezug auf die Teilnahme als auch auf das Beobachten. Die beobachtende Teilnahme empfiehlt sich Hitzler zufolge besonders dann, wenn die forschende Person an den Praktiken der zu untersuchenden Lebenswelt interessiert ist. Menschen die sich in dieser Lebenswelt bewegen, denken selten über ihre Routinen nach oder können sie selten gezielt benennen und erklären, da vieles ihnen selbstverständlich geworden ist. Folglich lässt sich reelles und tatsächliches Handeln nur schwer bis kaum anhand von einfacherer Befragung oder der Analyse von Dokumenten nachzeichnen. Die Teilnahme an den lebensweltlichen Ereignissen und Geschehen dürfte sich zudem positiv für die Forschenden auswirken, da sie deren wirkliches Interesse an der Lebenswelt gegenüber den AkteurInnen unterstreicht und eventuellem Misstrauen entgegenwirken kann. So lassen sich gegebenenfalls weitere InterviewpartnerInnen gewinnen oder es ergeben sich Möglichkeiten zusätzliche kürzere oder längere Gespräche mit weiteren AkteurInnen der Lebenswelt zu führen und die Daten ergänzen.

Das ero-epische Gespräch

Im Idealfall ist nach Girtler die 'freie teilnehmende Beobachtung' mit dem 'ero-epischen Gespräch'⁸¹ zu kombinieren. Über ero-epische Gespräche werden die besten Ergebnisse erzielt und Daten erhoben (vgl. Girtler, 2001), die es den freien FeldforscherInnen ermöglichen, aufzuzeigen, *wie* das soziale Handeln in der untersuchten Gruppe und *wie* das dem Handeln zu Grunde liegende Regelwerk aussehen. Ero-epische Gespräche erlauben den ForscherInnen das Alltagswissen und die Alltagsideologien der Befragten 'greifbar' zu machen (vgl. ebenda).

Unter ero-epischem Gespräch versteht Girtler "(...) ein Gespräch, bei dem es um Erzählungen und Geschichten geht, die sich so ziemlich auf alles einer Kultur oder

⁸¹ Ero-epische Gespräche werden mitunter auch als ethnographische Interviews bezeichnet (vgl. Kruse, 2009).

Gruppe beziehen können" (ebenda, p. 147). Dabei handelt es sich weniger um eine Frage-Antwort-Situation, im Sinne eines 'klassischen Interviews'⁸², sondern um eine Gesprächsbeziehung die durch das Prinzip der Gleichheit bestimmt ist. Das eropische Gespräch zeichnet sich durch folgende Merkmale aus (vgl. ebenda) :

- Beide GesprächspartnerInnen haben die Möglichkeit Fragen und Rückfragen zu stellen und sich in das Gespräch einzubringen. Folglich kann und soll sich der/ die Forschende mit eigenen Erlebnissen in das Gespräch einbringen⁸³, darf aber nie die Rolle des/r aktiven ZuhörerIn aufgeben.
- Beide GesprächspartnerInnen sind Lernende und können von dem jeweiligen Gegenüber etwas erfahren.
- Die GesprächspartnerInnen dürfen nicht, im Sinne von Alfred Schütz, unter 'Zugzwang' geraten, sondern sollen zum Erzählen angeregt werden und frei erzählen (dürfen).
- In der Forschung in 'Randkulturen' lässt es sich auch nicht umgehen, die 'private Sphäre' der betreffenden der befragten GesprächspartnerInnen zu thematisieren.
- Die Fragen werden nicht vorab festgelegt, sondern ergeben sich aus dem Gespräch, da im Vorfeld nicht gewusst sein kann, wie die zu erforschende Welt sich in der Realität verhält⁸⁴. Den GesprächspartnerInnen soll keine 'Forscher-Wirklichkeit' aufgezwängt werden. Fragen, die auf das Forschungsinteresse abzielen, werden gestellt, sie sollen die GesprächspartnerInnen aber möglichst nicht einengen.
- Die GesprächspartnerInnen sind die eigentlichen ExpertInnen. Sie sollen die Forschenden als Personen wahrnehmen, denen sie etwas erzählen und etwas erklären müssen. Diese Situation bietet den ForscherInnen die Gelegenheit die GesprächspartnerInnen zu bitten, Sachen (noch) genauer und ausführlicher zu erzählen, die die Befragten ansonsten vielleicht nicht oder nur im Ansatz geäußert hätten.
- Suggestivfragen sind im Gespräch erlaubt, um beispielsweise den Befragten extreme Ansichten zu entlocken oder sie durch gezielte falsche Unterstellungen zu weiteren informativen Äußerungen anzuregen.
- Gespräche mit mehreren Personen können besonders vorteilhaft sein, um Widersprüchliches aufzudecken und zu korrigieren, Informationen zu ergänzen sowie gruppeneigene und spezifische Regeln, Ansichten und Merkmale herauszukristallisieren.

Davon ausgehend, dass sich die 'Wahrheit' nicht voll erfassen lässt, ist Girtler, nicht zuletzt auf Grund seiner Forschungserfahrungen, davon überzeugt, dass

⁸² Girtler (2001) sieht das Interview eher als ein Verfahren, das versucht schnell, gegebenenfalls klare und kurze Antworten zu erzielen. Interviews kreieren für die Befragten Situationen, in denen sie sich selbst selten einbringen können, sondern eher im Gegenteil, sie oftmals erst durch den/ die InterviewerIn auf 'Wahrheiten' und Begebenheiten aufmerksam gemacht werden, die bis dato für die Befragten eher irrelevant waren. Aus Sicht der freien Feldforschung handelt es sich eher um eine Verfälschung als eine Aufklärung der sozialen Wirklichkeit (vgl. ebenda).

⁸³ Gestützt durch seine Erfahrungen sieht Girtler durch die aktive Teilnahme des/r ForscherIn am Gespräch erst überhaupt eine kommunikative Situation entsteht, die darüber hinaus das Gespräch auflockert und einem einseitigen Prozess und Verlauf entgegenwirkt und die GesprächspartnerInnen zusätzlich animiert zu erzählen (Girtler, 2001)

⁸⁴ In Anlehnung an die *Leitfadenbürokratie* nach Hopf sieht Girtler (2001) einen Leitfaden belastend für das Gespräch und für Girtler entsteht ein 'Pseudogespräch'. Zudem kann der Leitfaden Ergebnisse hervorbringen, die die soziale Realität der Befragten nicht wirklich wiedergeben.

GesprächspartnerInnen sich zu Beginn interessant und positiv darstellen, im Verlaufe langer (und längerer) Gespräche für die Forschenden jedoch Möglichkeiten entstehen, Ungereimtheiten oder Unstimmigkeiten aufzudecken (vgl. ebenda).

Das ero-epische Gespräch vermag im Gegensatz zum qualitativen Interview in Bezug auf die Rahmenbedingungen ungezwungener und auf die Leitlinien freier zu erscheinen. Dennoch ist die Anwendung und Durchführung nicht weniger sorgfältig zu planen beziehungsweise umzusetzen. Die typischen Interview-'Kunstfehler' (vgl. Hopf, 2009b) lassen sich durchaus auch auf das ero-epische Gespräch übertragen. In Anlehnung an Hopf (2009b) müssen Forschende in beiden Fällen möglichst vermeiden, einen dominierenden Kommunikationsstil anzuwenden und gegebenenfalls das Gespräch zu stark zu lenken. Oft ist fehlende Geduld der Auslöser dafür, nicht richtig und intensiv zuzuhören und an gegebenen Stellen nachzufragen oder Angesprochenes zu vertiefen. So werden oft wertvolle Möglichkeiten und Chancen vertan, wichtige und weiterführende Informationen zu erhalten. Im Falle des ero-epischen Gespräches gilt zudem darauf zu achten, nicht in eine klassische Interviewsituation (von Fragen und Antworten) überzuwechseln. Angst und Unsicherheit im Umgang mit dem Interviewleitfaden oder auch die Leitfadenbürokratie (vgl. Hopf, 1978) stellen sich nicht für das ero-epische Gespräch. Die Fragen ergeben sich, wie erwähnt, aus dem Gespräch, erfordern aber sehr intensives Zuhören, da sich nicht auf vorbereitete Fragen im klassischen Sinne verlassen werden kann.

Es ließe sich irrtümlicherweise annehmen, dass es sich bei ero-epischen Gesprächen um unvorbereitete 'Plauschgespräche' handelt, die quasi unkoordiniert und unprofessionell, in der vorliegenden Studie mit Szenemitgliedern, geführt werden und darauf vertraut wird, dass sich den Gesprächen verwertbare und wertvolle Daten und Ergebnisse entnehmen lassen. (Grund-)Wissen und (Grund-)Kenntnisse in der Gesprächsführung sowie eine (literarische) Vorbereitung auf die Feldforschung sind selbstverständlich nicht nur hilfreich, sondern auch unverzichtbar. Im Kleiningschen Sinne sollen sie aber eher der Verunsicherung und der Verwirrung als der Aufklärung dienen und auf diese Weise das aktive Zuhören fordern und fördern. Die Befähigung zum kommunikativen Zweiergespräch ermöglicht eine Gesprächssituation, die Befragte oft mehr und intensiver erzählen lässt – insbesondere wenn für sie erkenntlich wird, dass das Interesse wirklich ihnen und ihre Denk- und Lebensweise gilt. Darüber hinaus schließt ein (ero-episches) Gespräch fokussierte Themenbereiche und gezielte Nachfragen nicht aus.

6.2.4 Die Analyse von Selbstzeugnissen

Jede Form von Dokumenten, die in Bezug auf einen Forschungsgegenstand, zum Beispiel einer Organisation oder einer Gruppe, von Interesse sein können, lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen: *fremd-* und *selbstproduzierte* Dokumente. Als fremdproduzierte Dokumente lassen sich jene Schrift- und Bildstücke bezeichnen, die von Dritten über die Organisation oder die Gruppe verfasst wurden, wie etwa Zeitungsartikel oder Reportagen (vgl. Gläser & Laudel, 2010). Unter selbstproduzierten Dokumenten der Organisation werden Schrift- und Bildstücke verstanden, die entweder der Selbstdarstellung und Werbung oder aber der internen Verständigung dienen. Hierzu gehören etwa Dokumente, wie Broschüren, Jahresberichte, Hauszeitungen aber auch in neuster Zeit zunehmend die Darstellung

über elektronische Medien, zum Beispiel über eine Homepage (vgl. ebenda). Insbesondere die neuen Medien wie Chats, Foren und Blogs sind im Zusammenhang mit der Erforschung von Jugendkulturen und Szenen äußerst fruchtbar und effektiv. Sie sind mittlerweile ein fester Bestandteil der Szenealltagskultur. So dienen sie oftmals als Selbstdarstellungsplattform der Szene, der Kommunikation mit-, unter- und übereinander, zur Planung von Treffen und Events und zur Förderung des Bekanntheitsgrades der Szene (vgl. Bauer, 2010). Bei internen Dokumenten handelt es sich vornehmlich um Zeugnisse wie Akten, Dateien, Protokolle, die zunächst nicht für die Öffentlichkeit gedacht sind und deren Anonymität im Falle einer Anwendung, absolut zu wahren ist. Im weiteren Verlauf wird für diese Art der Dokumente und Dokumentation auf den Begriff der *Selbstzeugnisse* zurückgegriffen. Somit soll verdeutlicht werden, dass hinsichtlich der vorliegenden Studie nicht öffentliche und offizielle Dokumente im eigentlichen Sinn gemeint sind, sondern Zeugnisse der Selbstdarstellung der Szenen und der Szenemitglieder zum Tragen kommen.

Dokumente und Selbstzeugnisse können einerseits zur Aneignung von ExpertInnenwissen oder als Hilfestellung zur Konzipierung des Leitfadens herangezogen werden (siehe Kapitel 6.2.2). Andererseits gelten Dokumente in der qualitativen Forschung inzwischen als eigenständige methodische und situationsbezogene Produkte ihrer AutorInnen und werden in diesem Kontext auch meist zum Gegenstand der Untersuchung gemacht (vgl. Wolff, 2009). So können sie auch selbst Gegenstand der Analyse sein und als zusätzliche Datenlieferanten betrachtet werden. Dabei kann es sich nur um Ausschnitte eines Dokumentes oder aber der Anwendung einer integralen Quelle handeln (vgl. Gläser & Laudel, 2010). Dokumente gelten zwar als Quellen "die auf andere, hinter ihnen liegende Phänomene und Absichten verweisen" (Wolff, 2009, p. 504), dennoch können sie die Einstellungen der Personen, die diese Dokumente produziert und erstellt haben, nicht ermitteln. Ein besonderer Vorteil hingegen liegt in der Möglichkeit über die Dokumentenanalyse feststehende Fakten und Ereignisse zu ermitteln (vgl. Lamnek, 2010) und chronologisch zu ordnen – was anhand erfragter Daten nicht immer möglich beziehungsweise weniger gut möglich ist.

Prinzipiell sollten sich die Kriterien der Dokumentenanalyse auf die Analyse von Selbstzeugnissen übertragen lassen, wie etwa Schriftstücke nach bestimmten standardisierten Kategorienschemen zu untersuchen und auszuwerten (vgl. Lamnek, 2010). Dokumentenanalyse meint weniger eine spezifische Methode, als vielmehr eine Herangehensweise an die Schrift- und Bildstücke. Die ausgewählte Herangehensweise sollte dabei mehr leisten, als sich ausschließlich auf die Rolle der Dokumente beziehungsweise der Selbstzeugnisse als Lieferanten zusätzlicher Informationen zu beschränken. Denn neben ihrer Eigensinnigkeit, die sich aus ihrer Form heraus ergibt, sollen auch die Entstehungs- und Verwendungszusammenhänge der Dokumente berücksichtigt werden (vgl. Wolff, 2009).

Die Hinzunahme und gleichberechtigte Berücksichtigung und Handhabung der Daten aus der Analyse der Selbstzeugnisse erweitert die maximale strukturelle Variation der Daten nach Kleining (1982), nebst Befragung und Beobachtung, um ein weiteres Erhebungsverfahren. Wie bereits angedeutet, fanden in der vorliegenden Studie vorwiegend Selbstzeugnisse Verwendung, die über die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien hergestellt wurden, insbesondere Homepages,

Facebook und E-Mailverkehr. Die Selbstzeugnisse wurden jedoch nicht, wie etwa bei einer Dokumentenanalyse, einer systematischen Analyse unterzogen. Sie dienten, wie die Daten aus den Beobachtungssequenzen, vornehmlich dazu, die erhobenen Daten aus den Interviews und Gesprächen besser verstehen, einordnen und in Bezug setzen zu können. Viele Informationen aus den Gesprächen erschlossen sich erst durch diese zusätzlichen Informationen. Wie an den Beobachtungen, konnte auch an den Selbstzeugnissen die tatsächliche Umsetzung dessen, was in den Gesprächen dargelegt wurde, nachvollzogen werden.

6.2.5 Zur Gegenstandsangemessenheit der Methoden

Diltheys dualistische Position, dass der Mensch eine Kombination aus 'Natur' (Körper) und 'Seelenleben' sei, beinhaltet laut Hussy et al. (2010) bereits die Forderung die Methoden den Eigenschaften des Forschungsgegenstandes anzupassen. Während sich die Natur des Menschen ohne Weiteres über die quantitativen Erhebungsmethoden erfassen lässt, bedarf es für das Verstehen des menschlichen Seelenlebens anderer, qualitativer, Methoden (vgl. ebenda).

Der Forschungsprozess der vorliegenden Studie ist daher nach dem Prinzip der qualitativen Heuristik als entdeckendes Verfahren angelegt. Sie hat es sich zum Ziel gesetzt, aus erhobenen Daten Neues zu entdecken, Theorien zu generieren und/ oder Prognosen in Bezug auf den Forschungsgegenstand zu formulieren. Um dies zu gewährleisten, werden Forschende sich auf ihren Gegenstand einlassen müssen (vgl. Brüsemeister, 2008). Gegenstandsangemessenheit bedeutet, dass der Forschungsgegenstand nicht bestehenden Theorien untergeordnet oder an die Erhebungsmethoden angepasst wird. Die Methoden sowohl der Erhebung als auch der Auswertung sind so auszurichten und zu benutzen, dass sie auf den Forschungsgegenstand passen und diesem gerecht werden (vgl. ebenda).

Die Gegenstandsangemessenheit richtet sich einerseits an die eventuelle Triangulation der Methoden, andererseits an die Art und Weise der Anwendung jeder einzelnen verwendeten Methode. Was für die Erhebung gilt, stimmt ebenso für die Vorgehensweise der Datenanalyse. Auch hier werden die Analysemethoden dem Gegenstand angepasst, so dass die Daten klar, unverfälscht und vollständig dargestellt werden können (vgl. ebenda).

So wurden auch die theoretischen Methodenkonzepte der Datenerhebung und der Datenauswertung der vorliegenden Studie konzeptuell um- beziehungsweise ausgearbeitet, damit sie der Erhebungssituation, den InterviewpartnerInnen, den Fragestellungen sowie der Analyse gerecht und angemessen angewandt wurden. Die Gegenstandsangemessenheit fand infolgedessen in der Methodenauswahl, der Methodentriangulation und der Methodenanwendung in der vorliegenden Studie sowohl in der Datenerhebung als auch in der Datenauswertung Berücksichtigung und Anwendung. Entscheidungen darüber wann und wie die Gegenstandsangemessenheit der Methoden zu vollziehen waren, fanden im Verlauf des gesamten Forschungsprozesses an unterschiedlichen Stellen statt.

6.3 Strategien und Verfahren der Datenanalyse

In der qualitativen Forschung können die Daten im Anschluss an die Erhebung oder, wie in der vorliegenden Studie, parallel für die Analyse vorbereitet werden. Die Analyse dient zunächst dazu, den allgemeinen Sinn und im Anschluss daran die Beschreibung und Interpretation der kodierten Kategorien und Themen über das zentrale Phänomen zu entwickeln (vgl. Creswell, 2008). Es werden keine Hypothesen vorab formuliert, die anhand der Daten überprüft werden sollen. Die Daten dienen dazu, auf der Basis des Materials und auf dem Wege der Interpretation, solche Hypothesen erst zu formulieren (vgl. Lamnek, 2005), ganz im Sinne von Kleinig (1982) und Girtler (2001) und infolgedessen auch grundlegend für die vorliegende Studie. Allerdings gibt es nicht *die* einzige, allgemeingültige, anerkannte oder auch beste Methode der qualitativen Datenanalyse. Es existieren aber durchaus eine Reihe verschiedener Richtlinien und Grundsätze für den Auswertungsprozess. Es handelt sich um einen eklektischen Prozess; es wird sich einzelnen Elementen aus diversen unterschiedlichen Systemen bedient und diese werden dann neu zusammengesetzt (vgl. Creswell, 2008; Kuckartz, 2012).

6.3.1 Allgemeine Richtlinien qualitativer Analyseverfahren

Für die qualitative Datenanalyse lassen sich einige Grundverständnisse beziehungsweise Richtlinien aufweisen, die im Prinzip allen Analyseverfahren gemein sind. Kruse (2009) weist in diesem Zusammenhang auf drei Prinzipien hin. Mit dem (1) *Prinzip der Offenheit* ist gemeint, dass keine im Vorfeld formulierten Hypothesen an das Datenmaterial herangetragen werden. Der 'Sinn' erschließt und ergibt sich einzig und allein aus den Daten beziehungsweise aus dem Text. Darüber hinaus sollten unterschiedliche Lesearten des Textes entwickelt werden, um ein vorschnelles Festlegen auf eine Interpretation zu vermeiden (vgl. Lamnek, 2005). (2) *Das Prinzip der Sequenzialität* sorgt für einen linearen Durchgang durch das Textmaterial und eine chronologische Interpretation der Daten. Zu Beginn Gesagtes kann nicht mit Aussagen erklärt werden, die zu einem späteren Zeitpunkt im Interview getroffen werden. Die Befragten können zu Beginn nicht wissen, was sie im weiteren Verlauf antworten werden. Dafür kann aber später Gesagtes mit Aussagen die 'früher' getroffen wurden in Kontext gesetzt und gegebenenfalls erklärt werden. Hieran lehnt sich unmittelbar (3) *das Prinzip des Fremdverstehens* an. Rekonstruktive Analyseverfahren basieren auf den Grundlagen der Textthermeneutik. Um Selektivität, Subjektivität und Beliebigkeit (in) der Datenanalyse auszuschließen, bedarf es der Einhaltung von Auswertungsregeln. Auf diese Weise wird der Prozess der Auswertung zudem nachvollziehbar(er).

Qualitative Forschung ist Interpretationsforschung, das heißt, Forschende machen eine persönliche Beurteilung betreffend einer Beschreibung, die zu der Situation oder dem Thema, die die wichtigsten Informationskategorien erfassen, passt. Die Interpretation eines Transkripts unterscheidet sich dem zur Folge je nach ForscherIn/ InterpretatorIn. Dies bedeutet nicht, dass eine Interpretation besser oder angemessener ist als die andere. Es bedeutet lediglich, dass die individuelle Perspektive des/r Forschenden in die Interpretation miteinfließt (vgl. Creswell, 2008).

Die qualitative Datenanalyse ist meist eine induktive Herangehensweise und schließt vom Besonderen, Detaillierten auf allgemeine Codes und Kategorien. Während der laufenden Datenerhebung wird bereits mit dem Analyseprozess begonnen. In der qualitativen Forschung bilden Datenerhebung und Analyse simultane Aktivitäten. Die beiden Phasen sind iterativ, das heißt, die ForscherInnen bewegen sich abwechselnd zwischen der Erhebung der Daten und der Analyse. So besteht die Möglichkeit zunächst zum Beispiel die Geschichte einer Person zu erheben und im laufenden Auswertungsverfahren die Person erneut aufzusuchen, um eventuelle Nachfragen zu klären und/ oder (Verständnis-)Lücken zu schließen. Die Forschenden entwickeln ein zunehmendes Verstehen der Informationen der Befragten, jedes Mal wenn sie sich erneut mit den Daten auseinandersetzen (vgl. Creswell, 2008).

Qualitative Auswertung in Anlehnung an die Grounded Theory

Creswell (2008) beschreibt eine generelle Vorgehensweise qualitativer Auswertung, die insgesamt eine Anlehnung an das Auswertungsverfahren der Grounded Theory nach Glaser und Strauss (1967) aufweisen. Wichtig ist zunächst das mehrmalige Lesen der Interviewtranskripte. Die Forschenden sollen in die Daten und ihre Details 'eintauchen' und ein Gespür für das gesamte Interview entwickeln, bevor sie das Interview in seine Einzelteile zerlegen. Es empfiehlt sich den Text dann anhand von *in vivo codes* zu unterteilen – das heißt, kodierte Textstellen werden mit Begriffen erfasst, die im Text vorkommen beziehungsweise von den TeilnehmerInnen geäußert wurden. Beim ersten Durchgehen des Manuskripts geht es weniger darum jeden Satz zu kodieren, vielmehr empfiehlt es sich möglichst wenige Codes zu verwenden (*Lean coding*). Hauptkategorien und Motive lassen sich leichter anhand weniger Codes herausfiltern als anhand einer unübersichtlichen Vielzahl. Insgesamt sollen die Texte nicht 'überkodiert' werden, da zum Ende hin die Codes auf wenige zentrale Themen reduziert werden müssen. Ein weiterer Grund für die Herausarbeitung weniger Kategorien⁸⁵ beziehungsweise Themen ist, dass ein qualitativer Bericht mit detaillierten Informationen über wenige Themen einem Bericht mit allgemeinen Informationen über viele Themen vorzuziehen ist (vgl. ebenda).

Creswell (2008) unterscheidet hier zwischen vier unterschiedlichen Kategorienbeziehungsweise Thementypen: Übliche Themen, Unerwartete Themen, Schwer-zu-klassifizierende Themen sowie Haupt- und Nebenthemen⁸⁶. Der Beweis für eine Kategorie erschließt sich vorzugsweise aus einer multiplen Perspektive, das heißt, verschiedene Ansichten von unterschiedlichen Individuen und unterschiedlichen Datenquellen werden zur Belegung der Kategorie herangezogen. Besonders hilfreich kann es sein, eine Hauptkategorie zu haben unter der unterschiedliche sekundäre Kategorien zusammengefasst werden. Um die Komplexität von Situationen zu verdeutlichen, untersuchen qualitative ForscherInnen ihre Daten zudem auf gegenteilige Beweise. Gegenbeweise (*contrary evidence*) sind Informationen, die

⁸⁵ Themen oder auch Kategorien sind ähnliche Codes, die zusammen eine Hauptidee wiedergeben, die sich aus den Daten lesen lässt (Creswell, 2008).

⁸⁶ *Übliche Themen* sind Themen, von denen die Forschenden ausgehen, dass sie sie vorfinden. *Unerwartete Themen* sind Themen, die überraschen und im Vorfeld nicht aus den Daten zu erwarten waren. Als *Schwer-zu-klassifizierende Themen* gelten Themen mit Ideen und Inhalten, die sich keiner anderen Kategorie zuordnen lassen oder mit mehreren Kategorien übereinstimmen. *Haupt- und Nebenthemen* indes sind Kategorien, die die maßgeblichen Ideen und die weniger prägnanten oder sekundären Ideen aus den Daten enthalten (vgl. Creswell, 2008).

herausgearbeitete Kategorien nicht bestätigen oder unterstützen. Sie liefern widersprüchliche Informationen zu der Kategorie, was durchaus der Analyse auf Gemeinsamkeiten entspricht: Widerspruch als eine mögliche Form von Gemeinsamkeit (siehe oben). Die *Sättigung* bezeichnet den Punkt, an dem die Hauptthemen herausgearbeitet sind und weitere Informationen keine neuen Kategorien oder Kategoriendetails erbringen. Ein weiterer Schritt in der Analyse der Daten kann dann die Verbindung von Kategorien miteinander sein, um sie chronologisch oder abfolgetechnisch zu sortieren. Dies empfiehlt sich insbesondere dann, wenn der Forscher ein theoretisches und konzeptuelles Modell zu generieren beabsichtigt. Ohnehin wird die Analyse der Daten mit jeder zunehmenden und ausgedehnteren Abstraktionsstufe komplexer (vgl. ebenda). Diese etwas allgemeine Beschreibung der qualitativen Datenanalyse wird im Folgenden anhand weiterführender und konkretisierender Elemente aus der qualitativen Inhaltsanalyse erläutert.

Zwei Verfahrensweisen der qualitativen Inhaltsanalyse

Die qualitative Inhaltsanalyse dient der Auswertung bereits erhobenen Materials. Dabei kann es sich sowohl um Daten und Dokumente handeln, die eigens für die Analyse erhoben wurden (systematische Dokumente) als auch um solche, die nicht ausdrücklich zum Zweck der Analyse produziert wurden (akzidentale Dokumente). Da aber soziale Wirklichkeit kommunikativ-situativ hergestellt wird, sollte auch die Inhaltsanalyse, wenn sie der sozialen Wirklichkeit gerecht werden will, sich symbolisch kommunikativ mit den Alltagsmenschen auseinandersetzen. Anhand der Interpretation der Daten sollen sowohl theoretische Aussagen über die Regelmäßigkeiten des sozialen Lebens getroffen werden als auch über die Entstehung und Vermittlung dieser Regeln getroffen werden können. Bei der Inhaltsanalyse geht es darum, vom sprachlichem Material (zum Beispiel Interviews) auf nichtsprachliche Phänomene rückzuschließen. Die Analyse findet folglich entlang der Daten statt und somit werden die Analysekriterien nicht im Vorfeld theoretisch ausformuliert (vgl. Lamnek, 2005; Lamnek, 2010).

Die qualitative Inhaltsanalyse lässt sich auf sechs Kernpunkte zusammenfassen (vgl. Kuckartz, 2012):

1. Die Kategorien sind zentral für die Analyse.
2. Es handelt sich um eine systematische Vorgehensweise mit einem klar festgelegten Regelsystem für die einzelnen Schritte.
3. Das gesamte Material wird klassifiziert und kategorisiert.
4. Der Einsatz von Techniken der Kategorienbildung erfolgt am Material.
5. Reflexion über das Material ist an der Hermeneutik inspiriert und seine Entstehungsform ist interaktiv.
6. Ihr liegt die Anerkennung von Gütekriterien zugrunde und das Anstreben der Übereinstimmung von Codierenden.

Zwar ist die Kategorienbildung ein zentrales Moment in der qualitativen Inhaltsanalyse, dennoch lassen sich grob zwei unterschiedliche Herangehensweisen ausdifferenzieren. Die erste Form der qualitativen Inhaltsanalyse folgt der Herangehensweise der quantitativen Inhaltsanalyse. Die Analyseeinheiten,

Analysedimensionen und Analysekategorien werden im Vorfeld theoretisch entwickelt und konzipiert und auf die systematischen und/ oder akzidentalen Dokumente angewandt. Im Unterschied zur quantitativen Inhaltsanalyse wird in der qualitativen Inhaltsanalyse nicht oder nur bedingt quantifiziert. Die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2009) lässt sich vornehmlich diesem Typus zurechnen (vgl. Lamnek, 2005). Zwar folgt Mayrings Verfahrensweise dem Prinzip der Offenheit qualitativer Analyseverfahren, indem die theoretisch generierten Kategorien am Material überprüft und gegebenenfalls ergänzt oder überarbeitet werden. Das Ergebnis soll aber ein nicht mehr veränderbares Kategoriensystem sein, das auf die Texte angewandt wird. Mayring verfolgt damit die Möglichkeit Häufigkeitsanalysen über die Kategorien zu erstellen (vgl. Gläser & Laudel, 2010). Kruse (2009) sieht seinerseits einen besonderen Vorteil der qualitativen Inhaltsanalyse darin, dass das von Mayring neunstufige Ablaufmodell eine unterschiedliche Gewichtung der Analyse zulässt. So kann sie eher inhaltsanalytisch-klassifikatorisch oder eher sinnkonstruktiv sein. Im Falle der sinnrekonstruktiven Verfahrenslogik, ist die qualitative Inhaltsanalyse quasi deckungsgleich mit der Grounded Theory. Die aus der Theorie abgebildeten Analyseebenen werden im Verlauf des Analyseprozesses 'nah am Text' modifiziert und gegebenenfalls neue Kategorien 'nah am Text' herausgebildet. Hier findet sich die Überleitung zur zweiten Form der qualitativen Inhaltsanalyse. Im strengen Sinne interpretativer Sozialforschung können die Auswertung und die Generierung der Kategorien der qualitativen Inhaltsanalyse nur 'am Material' erfolgen und es können eben nicht theoretisch vorformulierte Kriterien und Kategorien herangezogen werden (vgl. Lamnek, 2005).

Da es nicht *die* Analysemethode und -technik für qualitativ erhobene Daten gibt, lässt sich eine Kombination aus beiden Herangehensweisen durchaus denken und mitunter in der Forschungspraxis auch finden. So haben beispielsweise Dux et al. (2009) in ihrer Studie zum Kompetenzerwerb im freiwilligen Engagement ihre qualitativen Daten mithilfe einer computergestützten Inhaltsanalyse ausgewertet. Dabei wurden die verwendeten Codes zum Teil aus der Forschungsliteratur übernommen oder auch dem Leitfaden der Interviews entnommen. Darüber hinaus wurden Codes durch Paraphrasierung und Bündelung induktiv aus den Daten gewonnen. Allgemein ist in Forschungsprojekten eher selten eine rein deduktive oder induktive Verfahrensweise vorzufinden. In den meisten Fällen wird zunächst anhand theoretisch vorformulierter Kategorien codiert. Im weiteren Verfahren dann 'am Material' entlang Kategorien weiterentwickelt und ausdifferenziert (vgl. Kuckartz, 2012)

6.3.2 Kategorien- und Codetypen

Wie bereits bei Creswell angedeutet (siehe oben), lassen sich unterschiedliche Kategorientypen in einer Analyse herauskristallisieren. Kuckartz (2012) unterscheidet in der qualitativen Inhaltsanalyse zwischen sechs verschiedenen Kategorien. Unter *Fakten-Kategorien* werden Kategorien verstanden, die sich auf einen bestimmten objektiven oder vermeintlich objektiven Tatbestand, zum Beispiel den Beruf, einen Ort, beziehen. *Inhaltliche Kategorien* weisen auf einen bestimmten Inhalt, etwa ein Thema, ein Argument, eine/n AkteurIn, zum Beispiel Umweltengagement, politisches Wissen. In den Interviews werden entsprechende Textstellen, die Informationen zu den inhaltlichen Kategorien beinhalten, gekennzeichnet. Kategorien, die aus der intensiven Auseinandersetzung des/r

Forschenden mit dem Datenmaterial resultieren, sind *analytische Kategorien*. Kuckartz führt zum Verständnis folgendes Beispiel an: Die Analyse der thematischen Kategorie "Umweltverhalten" und ihrer Dimensionen "Mobilitätsverhalten", "Energieverhalten" etc. führt die Forschenden zu der Erkenntnis, dass die Forschungsteilnehmenden häufig über die finanziellen Kosten und den Nutzen bestimmter Verhaltensweisen sprechen. Sie definieren daraufhin die analytische Kategorie "Kosten-Nutzen-Kalkül" (ebenda, p. 44). *Natürliche Kategorien* umfassen Fachausdrücke und Begriffe, die von den AkteurInnen im Feld selbst benutzt werden. Sie dienen dazu den AkteurInnen selbst und anderen ihre Alltagsphänomene zu erklären, zum Beispiel wenn befragte Jugendliche eine Lehrerin als "Die Öko-Tante" bezeichnen. Kategorien die einer Ausprägung unterliegen, anhand derer das Material eingeschätzt wird, werden als *evaluierte Kategorien* bezeichnet, zum Beispiel eine Kategorie 'Vorkenntnisse', die Merkmale 'relevant', 'wenig relevant' und 'irrelevant' aufweist. Schließlich bleiben noch die *formalen Kategorien*. Hierunter fallen alle Daten, Information und Angaben über die Analyseeinheit, zum Beispiel die Dauer und das Datum des Interviews oder die Länge des Transkripts (vgl. ebenda).

Neben dem Begriff der Kategorie findet sich in der qualitativen Datenanalyse häufig die Verwendung des Begriffs *Code*. Code, als Begriff, hat seinen Ursprung in der quantitativen Forschung. Hier bezeichnet Code eine Zahl oder ein Symbol, das einem bestimmten Merkmal zugeordnet wird. In der qualitativen Forschung wurde Code insbesondere durch die Grounded Theory geprägt. Hier tritt er gleich mehrfach in Erscheinung, als offener, axialer und selektiver Code oder als *substantive code*, *key code*, *theoretical code*. Codieren bezeichnet sowohl das Analysieren, das Benennen, das Kategorisieren als auch das theoretische Einordnen des Datenmaterials. Je nach Analysephase und damit verbundener Tätigkeit ist unter Code mal eine Kategorie, mal ein erstes spontan entwickeltes Konzept gemeint (vgl. ebenda). Offenes Codieren dient dabei zum Benennen und Kategorisieren der Daten. Konzepte und Themen mit ähnlichen Eigenschaften werden gruppiert. Die so entstandenen Kategorien werden solange gruppiert und reorganisiert, bis die Kategorie als gesättigt gelten kann. Die Kategorien werden vornehmlich mit *in vivo codes* (siehe oben) bezeichnet. Das offene Codieren der Grounded Theory setzt sich nicht nur mit den gruppierten Kategorien auseinander, sondern beschäftigt sich darüber hinaus auch noch mit den Eigenschaften der Kategorien sowie den Dimensionen und der Reichweite dieser Eigenschaften. Anhand der Eigenschaften der Kategorien lässt sich erkennen, dass die zugewiesenen Textstellen zur Kategorie passen und ob eine Sättigung der Kategorie vorliegt. Nachdem die Hauptkategorien identifiziert und benannt wurden, erfolgt das axiale Codieren. Im axialen Codieren werden Verbindungen zwischen den Kategorien hergestellt und die Daten so neu geordnet. Ziel ist es, eine zentrale Kategorie beziehungsweise ein zentrales Phänomen herauszufiltern und die übrigen Kategorien zu dieser zentralen Kategorie in Bezug zu stellen. Die dritte Phase stellt das selektive Codieren dar. Hier wird die Theorie generiert durch das Beschreiben der Kategoriezusammenhänge und -verbindungen (vgl. Creswell, 2008).

Drei Basismethoden der qualitativen Inhaltsanalyse

Kuckartz (2012) stellt drei Basismethoden der qualitativen Inhaltsanalyse vor. Die evaluative qualitative, die typenbildende und die inhaltlich strukturierende qualitative Inhaltsanalyse. In Anbetracht der Forschungsfrage und des

Forschungsprozesses erschien für die vorliegende Arbeit die dritte Methode als Nächstliegende. Die Entwicklung der Kategorien in der inhaltlich strukturierenden Inhaltsanalyse weist eine große Vielfalt auf. Sie reicht von ausnahmslos induktiv 'am Material' ausgearbeiteten Kategorien bis hin zu nahezu vollständig deduktiv, aus der Theorie oder zum Beispiel der Forschungsfrage abgeleitete Kategorien (vgl. ebenda). Meist handelt es sich aber eher um eine 'Mischform'. In einer ersten Phase wird zumeist grob entlang von Hauptkategorien codiert, die zum Beispiel der Forschungsfrage entstammen. Die Anzahl der Kategorien ist meist klein und überschaubar. In einem nächsten Schritt werden die Kategorien entlang des Materials weiterentwickelt und ausdifferenziert. In einem zweiten Durchlauf wird das gesamte Material erneut codiert, dann kategorienbasiert ausgewertet und für den Forschungsbericht vorbereitet (vgl. ebenda). Der Ablauf der inhaltlich strukturierenden qualitativen Inhaltsanalyse lässt sich nach Kuckartz (2012) in einzelne Schritte wie folgt unterteilen:

Der erste Schritt der Analyse ist die initiiierende Textarbeit. Es gilt anhand sorgfältigen Lesens des Textmaterials, wichtige Stellen zu markieren, Besonderheiten und eventuelle erste Auswertungsideen in Memos festzuhalten. Diese dienen der Erstellung einer kurzen Fallzusammenfassung. Ausgehend von diesem ersten Arbeitsschritt werden (2) thematische Hauptkategorien entwickelt. Hauptthemen werden meist mehr oder weniger aus der Forschungsfrage abgeleitet, da sie oftmals bereits bei der Erhebung der Daten leitend waren. Durch die intensive Lektüre der Texte können dann zudem unerwartete Themen und Inhalte in den Vordergrund rücken - alles Relevante und Auffällige wird festgehalten. Folglich lassen sich die Hauptthemen sowohl deduktiv als auch induktiv entwickeln. Wichtig ist anschließend zu überprüfen, inwiefern die Hauptthemen sich auf das Gesamtmaterial anwenden lassen (vgl. ebenda).

Im Folgeschritt wird (3) das gesamte bis dahin vorhandene Material anhand der Hauptkategorien kodiert. Der Codierungsprozess ist sequenziell, das heißt, Zeile für Zeile, Satz für Satz wird der Text den Kategorien zugeordnet. Es ist durchaus möglich, dass eine Aussage oder Textpassage einer oder mehrerer Kategorien zugewiesen werden kann. Nicht sinntragende Aussagen bleiben hingegen uncodiert. Bei Differenzen in Bezug auf die Zuordnung im Team besteht zum Beispiel die Möglichkeit die Kategorien zu überarbeiten oder weitere Personen zu Rate zu ziehen (vgl. ebenda).

Anschließend werden (4) alle codierten Textstellen einer Hauptkategorie zusammengestellt und es erfolgt (5) eine Ausdifferenzierung der Hauptkategorien in sogenannte Subkategorien. Diese werden induktiv anhand des Datenmaterials bestimmt. Sodann folgt (6) das erneute Codieren des gesamten Materials anhand des ausdifferenzierten Textmaterials. Die Textstellen aus den Hauptkategorien werden den Subkategorien zugeordnet. Auch hier gilt, nicht zu viele Kategorien zu bilden und zu überprüfen, ob die Subkategorien auch genügend Material aufweisen, andernfalls ist es sinnvoller, Kategorien zusammenzufassen. Möglicherweise lassen sich bereits im ersten Codierungsdurchgang erste Subkategorien erkennen und anwenden. Die Auswertungsschritte weisen eine gewisse Ähnlichkeit zu den Codierungsschritten der Grounded Theory auf. Die inhaltlich strukturierte Inhaltsanalyse schließt (7) mit der

kategorienbasierten Auswertung der Daten und der Ergebnisdarstellung (vgl. ebenda).

6.3.3 Über die Analyse auf Gemeinsamkeiten

Wir nehmen die Welt um uns herum wahr, indem wir das Wahrgenommene selektieren, differenzieren und abgrenzen. Alles was wir wahrnehmen, zur Kenntnis nehmen, überprüfen wir auf das Besondere, was es von anderen unterscheidet oder trennt. Der Mensch ist darauf ausgerichtet Unterschiede zu lokalisieren und zu fokussieren und sie zum Vergleich anzuwenden (vgl. Krotz, 2005).

Soll aber nun ausgehend von der Forschungsfrage eine Theorie über den Forschungsgegenstand entwickelt werden, spielen sowohl die Eigenschaften eine Rolle, die Gemeinsamkeiten mit anderen Gegenständen hervorheben, als auch die Besonderheiten die dem Forschungsgegenstand eigen sind. Denn "[j]ede empirische Rekonstruktion eines Forschungsgegenstandes zielt (...) auf seine Abgrenzung von anderem, zugleich aber auch auf den Gegenstand selbst – also auf seine Struktur, seine Entwicklung und die Kontexte, in denen er sich befindet" (ebenda p. 220). Soll der Forschungsgegenstand 'begriffen' werden, kann der Fokus nicht alleine auf den Unterschieden und Besonderheiten liegen. Die Aufmerksamkeit gilt auch dem, was ihn ausmacht, was ihn nicht zwingend von anderen abgrenzt, sondern was er mit ihnen, ganz oder teilweise, gemeinsam hat⁸⁷.

Wenn der Forschungsgegenstand anhand maximal strukturell variiertter Perspektiven (Regel 3 der qualitativen Heuristik nach Kleining (1982)) beschrieben wird, ist es die Aufgabe der Forschenden aus diesen Beschreibungen das sichtbar zu machen, was den Gegenstand letztendlich ausmacht. Das was den Gegenstand ausmacht, was für ihn charakteristisch ist, muss sich in den Aussagen der befragten Personen zumindest in Anteilen, ob unvollständig oder gebrochen, wiederfinden lassen. Diese Gemeinsamkeit(en) der Beschreibungen machen zwar den Forschungsgegenstand nicht alleine aus, machen ihn aber erkennbar (vgl. Krotz, 2005).

In der praktischen Umsetzung werden vor der Analyse auf Gemeinsamkeiten, ähnlich wie beim Codieren in der Grounded Theory, Daten verdichtet, zusammengefasst, abstrahiert, Ausdrücke gegebenenfalls ersetzt. Die heuristische Sozialforschung geht sodann noch einen Schritt weiter und untersucht diese Daten auf Gemeinsamkeiten. (vgl. ebenda). Gemeinsamkeiten meint nicht ausschließlich Daten mit gleichem Inhalt oder gleicher Aussage. Krotz (2005) gibt einige Beispiele, was unter Gemeinsamkeiten verstanden werden kann:

- So können Gemeinsamkeiten zum Beispiel Äußerungen oder Sachverhalte sein, die sich bei unterschiedlichen Befragten explizit nachweisen lassen. Dabei kann es sich auch um Gemeinsamkeiten handeln, die beispielsweise erst durch das

⁸⁷ Krotz (2005) wendet in diesem Zusammenhang ein sehr einleuchtendes Beispiel von zwei Früchten an, die sich durch ihre Farbe unterscheiden: die eine ist grün die andere braun. Bedeutend wird der Unterschied der Farbe durch den Umstand, dass es sich bei den Früchten um einen Apfel und eine Nuss handelt. Folglich hat die Farbgebung eine entschieden andere Bedeutung je nach Frucht. Der grüne Apfel ist essbar, der braune nicht und bei der Nuss ist es umgekehrt. Das besondere und Unterscheidende macht erst dann Sinn, wenn die ihnen unterliegenden Gemeinsamkeiten bekannt sind.

Abstraktionsverfahren in der Phase des Codierens aufgetaucht sind (vgl. ebenda).

- Möglich ist, dass Aussagen unterschiedlicher Befragte über den Forschungsgegenstand auf den ersten Blick sehr verschieden ausfallen. Lassen sich diese unterschiedlichen Aussagen unter einen Oberbegriff zusammenfassen, ist jener als die gesuchte Gemeinsamkeit zu verstehen⁸⁸ (vgl. ebenda).
- Gemeinsamkeiten des Forschungsgegenstandes, seiner Geschichte oder seines Kontextes, die von allen Befragten als wichtig gehalten werden und somit auf etwas Grundlegendes in Bezug auf den Forschungsgegenstand verweisen, gelten als dialektisch zu erschließende Gemeinsamkeiten⁸⁹ (vgl. ebenda).
- Bei erfragten und nicht erfragten Gemeinsamkeiten lässt sich beispielsweise zwischen drei Typen unterscheiden. Erstens Aussagen, nach denen explizit gefragt wurde. Zweitens gibt es Aussagen, die zwar gemacht werden, nach denen aber nicht gefragt wurde. Drittens gibt es Aussagen, die zwar zur Beantwortung der Frage gehören oder gar notwendig sind, aber nicht gemacht werden. Aussagen des ersten Typs lassen sich ohne Weiteres als Gemeinsamkeit fassen und verstehen. Ähnlich verhält es sich mit Aussagen des Typs zwei. Hier handelt es sich bei den Aussagen möglicherweise jeweils nur um einzelne Teilinformationen, deren Gemeinsamkeit aus dem Zusammenspiel ergibt. Aussagen des dritten Typs verweisen ihrerseits auf Gemeinsamkeiten, die von allen verschwiegen oder einfach nicht gesagt werden, aber allen Befragten gemein sind. Solche 'zurückgehaltenen' Gemeinsamkeiten deuten oftmals, so Krotz (2005), auf soziale und kulturelle Bezugsmuster hin, die für die Analyse von Handlungshintergründen und folglich für die Entwicklung von Theorien wichtig sind.
- Gemeinsamkeiten können sich ebenso aus Widersprüchen ergeben. So kann es sich zum einen um oberflächliche Widersprüche handeln, so wie sie sowohl in unterschiedlichen als auch in ein und derselben Befragung vorkommen können. Diese gilt es dann anhand von weiteren Aussagen zu klären. Zum anderen kann es sich bei den Widersprüchen auch um unterschiedliche Erlebensebenen unterschiedlicher Personen handeln. Dann stellen die vermeintlichen Widersprüche eigentlich nur unterschiedliche Auffassungen einer gemeinsamen Sache dar. Darüber hinaus gibt es Widersprüche, die nicht aufzulösen sind, da die 'widersprüchlichen' Aussagen auf unterschiedlichen Perspektiven beziehungsweise auf einem realen Unterschied beruhen. Zwei sich gegenüberstehende Menschen die auf denselben Gegenstand schauen, sehen zwar beide denselben Gegenstand, aber zum Beispiel nicht dieselben Einzelheiten, Facetten. Hier bleiben die Ursachen des Widerspruches, wie zum Beispiel soziale, ökonomische oder kulturelle zu klären, um den Widerspruch aufzudecken (vgl. ebenda).

⁸⁸ So mag eine Person über Tomaten, eine andere über Lauch sprechen. Gemein ist beiden, dass ihre Aussagen dem Oberbegriff Gemüse zugeordnet werden können.

⁸⁹ So sind Reis, Parmesan und Pilze sind in erster Linie alles Lebensmittel. Zusammen ergeben sie das Risotto, das gegebenenfalls die wichtigere Gemeinsamkeit ist.

- Denkbar wäre zum Beispiel auch, dass sich nur schwer oder keine Gemeinsamkeiten feststellen lassen. Im ersten Fall sind möglicherweise die einzelnen Abstraktions- und Analyseschritte noch einmal zu überprüfen und zu überarbeiten. Letzteres weist eher auf zu wenige und/ oder mangelhafte Interviews hin. Dann wären Anzahl der Interviews und die Erhebungsmethode(n) zu überdenken. Möglich ist auch, dass Gemeinsamkeiten sich nicht ausschließlich nur einem Typus zuordnen lassen. Dies erleichtert und vereinfacht die Auswertung der Daten nicht unbedingt. Aber schlichte Rezepte für die Datenauswertung bietet die Heuristische Sozialforschung leider nicht (vgl. ebenda).

Diese Liste der angeführten Beispiele, was unter Gemeinsamkeit verstanden werden kann, ist längst nicht komplett. Sie gibt aber einen Eindruck über die Reichweite und Tiefgründigkeit der Analyse (vgl. ebenda). Die heuristische Sozialforschung ist darauf bedacht, über diese Analyse auf Gemeinsamkeiten komplexe Hintergründe offenzulegen. Abstraktionsprozesse und Operationen, die einen zusammenfassenden Charakter aufweisen, dienen der Grounded Theory zur Herausbildung der Schlüsselkategorien, anhand derer sie ihre Theorie generiert. Die Analyse auf Gemeinsamkeiten stützt sich zwar ebenfalls auf Oberkategorien, geht aber noch einen Schritt weiter. Die Kategorien werden aus den Gemeinsamkeiten herausgebildet. Wie oben angeführt, können sich diese Gemeinsamkeiten zunächst in Widersprüchen äußern. Auf diese Weise gelingt es der Analyse der Heuristischen Sozialforschung verborgene Merkmale aufzudecken und sie erkennt, dass und wie der Forschungsgegenstand sich verändert. Anders blieben so manche Widersprüche einfach unentdeckt. Sowohl die Analyse der Grounded Theory als auch besonders die der Heuristischen Sozialforschung zeichnen sich durch eine intensive und strikte Datennähe aus. Denn nur eine regelmäßig überprüfte Analyse, die auf einer solchen Datennähe beruht, rechtfertigt diese Art der Interpretationsverfahren (vgl. ebenda).

6.4 Gütekriterien qualitativer Forschung

Gütekriterien dienen dazu, die Qualität der erhobenen Daten zu beurteilen oder aber auch die Qualität der Analyseergebnisse zu gewährleisten. Im Einzelnen sind dies die Objektivität, die Verlässlichkeit und die Gültigkeit. Um aus einer Untersuchung verlässliche Interpretationen, Schlussfolgerungen und Ergebnisse zu erzielen, ist es notwendig, dass alle Gütekriterien ausreichend erfüllt sind. In Anlehnung an Filstead gibt Girtler (2001) darüber hinaus zu bedenken, dass es für die Einhaltung der Gütekriterien – und hier vor allem der Gültigkeit und Zuverlässigkeit – entscheidend ist, dass der Forscher, wie eingangs erwähnt, die soziale Welt nicht nach seinen Vorstellungen konzipiert, sondern sie so darstellt, wie sie reell für die untersuchten TeilnehmerInnen existiert. Wenn das Anliegen der Forschung darin besteht, typische Regeln des menschlichen und sozialen Handelns zu suchen und zu entdecken, besteht die 'Objektivität' der sozialwissenschaftlichen Erkenntnis genau darin, den Sinn der sich hinter diesem Regelwerk befindet, darzustellen und zu interpretieren (vgl. ebenda).

In der qualitativen Forschung lassen sich nach Steinke (2009) drei Positionen hinsichtlich der Qualitätskriterien nachzeichnen: (1) Die Übernahme quantitativer

Kriterien für die qualitative Forschung, (2) die Formulierung eigener Kriterien für die qualitative Forschung sowie (3) die Ablehnung von Qualitätskriterien. AnhängerInnen und VertreterInnen der letzten Position verzichten in der Regel auf die Formulierung von Qualitätskriterien und argumentieren, über das Verfassen wissenschaftlicher Texte in der ersten Person Singular, die Fragen nach Verlässlichkeit und Gültigkeit zu überwinden. Die Autorin weist in diesem Zusammenhang darauf hin, dass diese Position allerdings die Gefahr der Beliebigkeit und der Willkür qualitativer Forschung in sich birgt.

Auch die Übernahme quantitativer Kriterien für die qualitative Forschung erweist sich nicht als dienlich. Die Gütekriterien der quantitativen Forschung richten sich an spezifische quantitative Methoden und Verfahren, die aus ganz eigenen Methodologien sowie Wissenschafts- und Erkenntnistheorien hervorgegangen sind und infolgedessen für qualitative Forschung unangemessen und zurückzuweisen sind (vgl. Mruck & Mey, 2000). Zwar gehen sowohl die quantitative als auch die qualitative Forschung empirisch und systematisch vor, sie unterscheiden sich aber maßgeblich in ihrer Flexibilität. Richtet die quantitative Forschung ihr Augenmerk eher verstärkt auf die Systematik, um präzise quantitative Daten erzeugen zu können, legt die qualitative Forschung verstärkt Wert auf die Flexibilität, zum Beispiel der Gegenstandsangemessenheit (siehe Kapitel 6.2.5), gegebenenfalls auch zu Ungunsten der Systematik (vgl. Hussy et al., 2010). Die klassischen (quantitativen) Kriterien der Objektivität, Verlässlichkeit, Gültigkeit und der Gültigkeitsbereich der Daten sind indes die Gütekriterien der qualitativen heuristischen Sozialforschung (vgl. Kleinig, 1982). Kleinig argumentiert, dass die qualitative Heuristik sich ohne Weiteres auf quantitative und qualitative Daten anwenden lässt. Folglich sollten die damit einhergehenden formulierten Gütekriterien auf beide Forschungsvorgehensweisen anwendbar sein.

Mit dem Verständnis dafür, dass die qualitative Forschung eines eigenen Systems an Kriterien bedarf, das viele Aspekte der Bewertung qualitativer Forschung berücksichtigt und die Gütekriterien der quantitativen Forschung, nur bedingt auf qualitative Forschung übertragbar sind (vgl. Steinke, 2009), werden im Folgenden die von Kleinig vorgegebenen Gütekriterien für die qualitative Heuristik diesbezüglich diskutiert.

6.4.1 Objektivität

Ein Forschungsprozess ist anfangs persönlich, subjektiv geprägt. Durch die maximale strukturelle Variation der Perspektiven und die auf Gemeinsamkeiten fokussierte Analyse der Daten entfernen sich die Forschenden zunehmend von ihrem subjektiven Standpunkt. Die Analyse schließt mit der Aufdeckung der Struktur des Forschungsgegenstandes ab. Die gefundene Struktur ist dem Forschungsgegenstand (dem Objekt) eigen, sie ist objektiv. Ausgehend von einer subjektiven Sichtweise, wird über den Weg der Forschung und der Analyse Objektivität erreicht: emergentistischer Objektivitätsbegriff (vgl. Kleinig, 1982).

Die Objektivität wird durch Subjektivität hergestellt, löst sich aber ebenso von ihr ab. "Sie ist *inter*-subjektiv, nicht bezogen auf die Meinung von bestimmten Subjekten" (ebenda, p. 20). Der Objektivitätsbegriff der qualitativen heuristischen Sozialforschung ist zudem dialektisch. "Objektivität war im subjektiven Ansatz schon

enthalten, als Teil-Kenntnis des Objektes; sie wird im Ganzen 'aufgehoben', verschwindet in ihm als Teil, konstituiert ihn aber gleichwohl" (ebenda, p. 21). Objektivität im eigentlichen Sinne kann es in der qualitativen Forschung nicht geben. Folglich erscheint ein Anspruch auf sie nicht gerechtfertigt. Die Erhebung, die Vorgehensweise, die Auswertung und die Analyse der Daten werden immer subjektiv geprägt bleiben, es kann sich hier lediglich um *Intersubjektivität* handeln. Ausgehend von den Grundprinzipien der Wissenschaftlichkeit (die grundsätzlichen Gütekriterien jeder empirischen Forschung), der Systematik, der Transparenz, der methodischen Kontrolle sowie der kritischen Reflexion, lassen sich nach Kruse (2009) folgende Gütekriterien für die qualitative Forschung ableiten: *Intersubjektivität* (statt Objektivität), *reflektierte Subjektivität* (statt Verlässlichkeit und Gültigkeit) und als Gültigkeitsmaß das *Prinzip der Offenheit* (im Sinne einer Reflexion der Fremdverstehensprozesse und der Befremdung der eigenen Kultur). Die Subjektivität des Forschenden wird in der Regel in der qualitativen Forschung weniger als Störfaktor gesehen, sondern dient eher dem Verständigungs- und Verstehensprozess (vgl. Mruck & Mey, 2000).

6.4.2 Verlässlichkeit

Die Analyse ist verlässlich (reliabel), wenn nach Auffindung der Struktur des Forschungsgegenstandes alle Daten auf dieselbe (objektive) Struktur des Gegenstandes weisen (vgl. Kleining, 1982). Das Verfahren muss zu den gleichen Ergebnissen führen, also verlässlich sein, wenn es mehrfach angewandt beziehungsweise durch unterschiedliche ForscherInnen angewandt wird. Dazu ist es notwendig den Suchprozess zu berücksichtigen. Einseitige Betrachtungen werden durch die Variation der Perspektiven überwunden, "[e]ine erneute Betrachtung der Daten nach Kenntnis weiterer Informationen wird deshalb bei fortschreitender Erfassung von Strukturen zu einer neuen, im Sinne des zukünftigen Resultats zu einer besseren Analyse führen" (ebenda, p. 21). Da zum Schluss alle Aspekte und Daten zusammenpassen, wird die Analyse im Prozess zunehmend genauer und "damit mit gleichem Ergebnis wiederholbarer" (Kleining, 2010, p. 74).

In Anlehnung an Mayring und Lamnek weisen Mruck und Mey (2000) den Anspruch auf Verlässlichkeit zurück. Die Erhebung und die damit einhergehende Situation werden als ein präzises, bestimmtes zeit- und lebensgeschichtlich gebundenes Ereignis gesehen, das sowohl mit einer kontinuierlichen Entwicklung der Versuchsperson als auch der situativen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen einhergeht. Die Verlässlichkeit lässt sich in der qualitativen Forschung eher durch die Herstellung *intersubjektiver Nachvollziehbarkeit* herstellen. Erreicht wird diese durch eine präzise und gewissenhafte *Offenlegung und Dokumentation des Forschungsprozesses* unter anderem hinsichtlich des Vorverständnisses, der Erhebungsmethoden, des Kontextes, der Transkription der Daten, der Auswertungsmethoden und der Informationsquellen, aber auch von Entscheidungen und Problemen. Weiterhin bietet sich die Interpretation der Daten durch mehrere Personen an oder auch die Anwendung kodifizierter Verfahren, wie zum Beispiel der Grounded Theory (vgl. Steinke, 2009).

6.4.3 Gültigkeit

"In der qualitativen Sozialforschung sind Vergleiche (...) nur mit 'internen' Daten möglich. (...) Die neuen Positionen sollen 'maximal strukturell variiert' sein. Dies erfordert die Aufnahme und Berücksichtigung von extremen Fällen. Dadurch erweitert sich der Forschungsbereich, der auf Gemeinsamkeiten untersucht und in dem einheitliche Strukturmerkmale festgestellt werden. Außerhalb dieses Bereiches gibt es keine übereinstimmenden Daten, sonst ist der qualitative Forschungsprozess nicht abgeschlossen" (Kleining, 1982, p. 22) Folglich kann es sich in der qualitativen Forschung nur um eine innere Validität handeln. Können durch neue Daten und weitere Perspektiven keine neuen Resultate, keine neuen Erkenntnisse erzielt werden, gilt die Analyse als valide (vgl. Kleining & Witt, 2000). Es gilt zu prüfen ob das Verfahren die Strukturen des Forschungsgegenstandes erkennen lässt (vgl. Kleining, 1982). Jeder bisweilen noch nicht erhobenen Datensatz, muss die Analyse ohne Einschränkung bestätigen können.

Die Gültigkeit der Interpretationen und der Verallgemeinerungen wird in der qualitativen Forschung über Prozesse der Konsensherstellung zu erreichen versucht. Die Interpretation der Daten durch mehrere Personen, wie sie bereits für die Verlässlichkeit angedeutet wurden, finden auch hier Verwendung. Es lassen sich dabei unterschiedliche Modelle der Validierung denken. So kann es sich um die Herstellung eines Konsenses zwischen den einzelnen InterpretInnen in einer Auswertungsgruppe handeln (konsensuelle Validierung). Genauso sind die Diskussion der Forschungsergebnisse zwischen den InterpretInnen und den Befragten oder auch die Diskussion der Ergebnisse zwischen den InterpretInnen und externen Personen (zum Beispiel Experten, Kollegen) Alternativen, um die Gültigkeit der Daten zu gewährleisten (vgl. Mruck & Mey, 2000; siehe hierzu auch Kapitel 6.4.5).

6.4.4 Gültigkeitsbereich

Um 'Universalien' und Verallgemeinerungen zu vermeiden, ist es notwendig, den Geltungsbereich der Daten und Ergebnisse zu definieren. Die Daten und Erkenntnisse die aus der Analyse hervorgehen, gelten ausschließlich für das Sample und die Erhebungsbedingungen (vgl. Kleining, 2010). Der Forschungsprozess steckt sowohl das Feld, in dem die strukturellen Bezüge aufgezeigt werden, ab als auch die Grenzen, innerhalb derer die Ergebnisse Gültigkeit besitzen (vgl. Kleining, 1982).

Das Prüfverfahren für den Gültigkeitsbereich ist die *Prognose*. Wird die Struktur einer Gegebenheit erforscht und gefunden und damit auch ihr Gültigkeitsbereich, so wird eine Prognose über die Existenz von Strukturmerkmalen auch dort möglich – innerhalb des 'Systems', wo nicht untersucht wurde, und zwar sowohl zeitlich/räumlich als auch für die Art der vorzufindenden Beziehung (vgl. ebenda).

6.4.5 Intersubjektive Validierung

Während und besonders am Ende der Datenauswertung und –analyse steht der/ die Forschende immer vor dem Problem, die Exaktheit und Nachvollziehbarkeit der Ergebnisse zu legitimieren. Unterschiedliche Strategien können zur Validierung der Daten herangezogen werden. In der qualitativen Forschung wird vornehmlich auf die

Verfahren der *Triangulation*, der *Validierung durch die Befragten* sowie die *Prüfung und Validierung durch externe ExpertInnen* zurückgegriffen. Dabei können mehrerer Verfahren gleichzeitig zur Anwendung kommen (vgl. Creswell, 2008).

Triangulation meint die Anwendung und Verknüpfung unterschiedlicher qualitativer oder auch qualitativer und quantitativer (Erhebungs-)Methoden (vgl. Flick, 2003a). Sie ist vergleichbar mit der Regel 3 der qualitativen Heuristik zur maximalen strukturellen Variation der Perspektiven (siehe Kapitel 6.1.2). Hier wird durch Anwendung unterschiedlicher Methoden (zum Beispiel Beobachtung, Befragung) und unterschiedlicher Erhebungsumstände (zum Beispiel unterschiedliche Orte und Zeiten) gewährleistet, dass Daten nicht ausschließlich aus einer einzigen Verfahrens heraus erhoben werden und bereits im Vorfeld eine vordefinierte Ergebnisrichtung anvisieren. Die Triangulation vermindert so die Einseitigkeit der Ergebnisse und ihrer Interpretation. Sie gibt unterschiedliche Sichtweisen auf den Forschungsgegenstand frei.

Die Validierung durch die Befragten, sieht vor, dass einer oder mehrere der StudienteilnehmerInnen gebeten werden die Ergebnisse auf ihre Genauigkeit und Gültigkeit hin zu überprüfen: zum Beispiel ob die Beschreibungen realistisch und ausreichend sind, alle notwendigen Themen angesprochen wurden, die Interpretationen präsentierwürdig sind. Ähnlich verhält es sich bei der Validierung durch externe ExpertInnen. Sie werden in der Regel gebeten das Projekt und meist einzelne Teilbereiche der Ergebnisse auf ihre Wissenschaftlichkeit und Sinnhaftigkeit hin zu überprüfen und zu bewerten. Es besteht die Möglichkeit externe ExpertInnen bereits im laufenden Projekt und/ oder der laufenden Auswertung zu Rate zu ziehen (vgl. Creswell, 2008).

6.4.6 Forschende als Insider oder Outsider?!

Die Haltung des/r ForscherIn und die Beziehungsintensität zum Forschungsgegenstand ist nicht zuletzt in der ethnographischen (Feld-)Forschung ein klassisches Dilemma der qualitativen Sozialforschung. Immer wieder haben ForscherInnen, SoziologInnen und EthnologInnen darauf hingewiesen, wie wichtig es sei, sich in die Forschungssubjekte hineinzu fühlen zu können: die 'Welt mit ihren Augen zu sehen', um sie, ihre Werte und Vorstellungen verstehen zu lernen und interpretieren zu können. Dabei wird die Frage, ob und wie weit ForscherInnen in die Welt ihrer Forschungssubjekte eindringen sollen beziehungsweise dürfen, auch in der Jugendkulturforschung kontrovers diskutiert und unterschiedlich gehandhabt (vgl. Shildrick & MacDonald, 2006).

MacRae (2007) unterscheidet zwischen drei unterschiedlichen Positionen, die sich in der Forschungsliteratur nachzeichnen lassen und die als möglich Positionen im Feld vorkommen können: *Insider-in*, *Outsider-out* und *Outsider-in*. Übertragen wir die drei Positionen auf das vorliegende Forschungsthema, so handelt es sich bei der *Insider-in*-Position um Forschende, die entweder Mitglied der zu untersuchenden Jugendkultur oder Szene sind oder waren. Das Wissen über Szeneinhalte und Events ermöglicht ihnen, Daten besser verstehen und interpretieren zu können oder zum Beispiel auch, sei es über ehemalige Kontakte, Zugang zu Informationen und Daten zu

erhalten, die Nicht-Mitgliedern vorenthalten blieben⁹⁰. Den ForscherInnen dieser Position wird unterstellt, dass sie den Einfluss ihrer Position auf die Datenerhebung und die Datenqualität oftmals unterschätzen oder außer Acht lassen und die Datenanalyse durch, in diesem Falle eine szenefärbte Brille und Sichtweise durchführen (vgl. MacRae, 2007; Shildrick & MacDonald, 2006).

Als Outsider-out wird die Position der ForscherInnen bezeichnet, die ihre Forschung vom Schreibtisch aus betreiben. Outsider-out-ForscherInnen erheben keine Daten direkt vor Ort beziehungsweise im Feld. Sie stützen ihre Forschungsergebnisse ausschließlich auf die Auslegung und Analyse und Querverbindungen theoretischerer Konzeptionen im Spiegel der gesellschaftlichen Ereignisse und Veränderungen. Als Paradebeispiel innerhalb der Jugendkultur und Szeneforschung verweist MacRae hier auf die Studien des CCCS in Birmingham, die ohne zusätzliches empirisches Material, mit Ausnahme einiger weniger Feldstudien, die Welt und Stile jugendkulturellen Lebens beschrieben haben (vgl. MacRae, 2007; siehe auch Kapitel 2.1).

Die Outsider-in-Position beschreibt ForscherInnen, die nicht der Gruppe zugehörig sind, die sie untersuchen, sie aber, im Gegensatz zu den Outsider-Out-ForscherInnen, ins Feld gehen, um ihre Daten zu erheben. Dabei werden bereits im Vorfeld Überlegungen angestellt, wie sich dem Feld am Besten zu nähern sei, wie (weit) am Leben der Untersuchungspersonen teilgenommen werden soll und kann. Es gilt zu überlegen, welche Erhebungsmethoden sich eignen und welche Einwirkungen und Auswirkungen die Untersuchung auf den Forschungsprozess, die Daten und die TeilnehmerInnen hat beziehungsweise haben kann. Als Beispiel aus der Jugendkulturforschung seien hier die Studien der Chicago School genannt (vgl. MacRae, 2007; siehe auch Kapitel 2.1)

Die Position des Insider-in wäre im Fall der vorliegenden Studie kaum denkbar. Selbst dann nicht, wenn es sich beim Forscher um einen Szene-Insider handeln würde. Denn Insider-Wissen und jugendkulturelle Erfahrung und Teilnahme in den hier drei untersuchten Jugendkulturen zu haben, dürfte kaum zu gewährleisten sein. Selbst durch aktives Szenehopping dürften sodann die Intensität und Qualität der Informationen höchst unterschiedlich sein. Wie aus den vorangegangenen Kapiteln deutlich werden konnte, folgte die vorliegende Studie dem Prinzip des Outsider-in.

6.5 Generelle forschungsethische Aspekte

Im gesamten Forschungsprozess, das heißt, in der Erhebung, in der Auswertung und in der Darstellung der Ergebnisse, verpflichten sich die Forschenden durchgehend die Persönlichkeitsrechte der TeilnehmerInnen zu wahren und verantwortungsbewusst und moralisch einwandfrei mit den ihm anvertrauten Informationen umzugehen (vgl. Hopf, 2009a). Denn da die Forschenden mit ihrem Wissen in das Leben anderer Personen eingreifen, entsteht zwischen den beteiligten ForscherInnen und TeilnehmerInnen ein Machtgefälle, dem eine hohe ethische Verantwortung obliegt (vgl. Kiegelmann, 2010). Solche Aussagen sind sehr ungenau und nicht weiter spezifiziert und ermöglichen somit sehr unterschiedliche Auslegungen und Interpretationen. Die Deutsche Gesellschaft für Soziologie (DGS) hat in Zusammenarbeit mit dem Berufsverband der Soziologinnen und Soziologen aus

⁹⁰ Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Paul Hodkinson (2002) *Goth. Identity, Style and Subculture*.

diesem Grund einen Ethik Kodex erstellt, der eine ausdifferenzierte(re) Auslegung forschungsethischer Aspekte behandelt. Auf internationaler Ebene wurden diesbezüglich von der ISA der *Code of Ethics* verfasst (vgl. ISA - International Sociological Association, 2001). Ebenso existieren mittlerweile ausgearbeitet und verfasste Ethikrichtlinien des Berufsverbandes der Psycholog/innen (BDP) und der Deutschen Gesellschaft für Psychologie (DGPs).

Hopf (2009a) hat in Anlehnung an den Ethik-Kodex des DGS (1993), grundlegende Elemente noch einmal zusammengefasst, die den ethischen Umgang der ForscherInnen sowohl mit TeilnehmerInnen als auch mit den erhobenen Daten bestimmt. Es handelt sich hierbei einerseits um forschungsethische Verpflichtungen, die sich aus der Profession heraus ergeben, andererseits um die Berücksichtigung rechtlicher Anforderungen und Bestimmungen. Kiegelmann (2010) identifiziert unterschiedliche Themen(-bereiche), die in Zusammenhang mit Forschungsbeziehungen prinzipiell zu diskutieren und zu berücksichtigen sind: zum Beispiel die informierte Einwilligung, die Freiwilligkeit der Teilnahme, die Antizipation und größtmögliche Vermeidung von Schadensrisiken für alle betroffenen Personen, die Vermeidung von Täuschung, die Wahrung der Anonymität und die vertrauliche Handhabung der Daten, das Beachten der Vereinbarkeit der Ethikrichtlinien mit dem geltenden Recht, Objektivität und Selbstreflexion, Prozessethik sowie der interdisziplinäre Diskurs. So gebietet beispielsweise der Anstand der Forschenden bei der Erhebung der persönlichen Daten die TeilnehmerInnen vorab um ihre Erlaubnis zu fragen. Darüber hinaus aber steht den TeilnehmerInnen aufgrund ihrer Persönlichkeitsrechte zu, dass sie ihre ausdrückliche Einwilligung zur Erhebung der Daten geben müssen und sie die notwendigen Informationen über den Zweck der Erhebung erhalten⁹¹ (vgl. Hopf, 2009a).

Es zeigt sich in der Praxis, dass, im Gegensatz zur quantitativen Forschung, die Einhaltung der informierten Einwilligung der StudienteilnehmerInnen sowie die Garantie der Vertraulichkeit und Anonymität der Daten in der qualitativen Forschung wesentlich schwieriger einzuhalten sind. Bei Projekten und folglich auch Forschungsberichten, die ihren Fokus auf einige wenige oder einzelne Teilnehmergruppen oder Organisationen richten, ist es oftmals eine Gradwanderung, die Anonymisierung nicht 'ad absurdum' zu führen, um die Persönlichkeitsrechte zu wahren. Dies kann der Fall sein, wenn zum Beispiel Informationen so stark zusammengefasst und anonymisiert werden müssen, dass eine Auswertung nahezu sinnlos wird. Die Datenanonymisierung in qualitativen Projekten ist darüber hinaus viel aufwendiger als in der quantitativen Forschung. Sie dehnt sich zum Beispiel auf die erhobenen persönlichen Daten, die Interviewtranskripte, Beobachtungsprotokolle und Postskripte aus. Es obliegt den Forschenden die Daten so zu anonymisieren, dass keine Rückschlüsse auf Personen, Orte, Organisationen in deren Kontext die Erhebung stattgefunden hat, gezogen werden können (vgl. ebenda).

⁹¹ Eher selten wird in diesem Zusammenhang die mündliche Zusage der TeilnehmerInnen als ausreichend angesehen. Insbesondere in der Zusammenarbeit mit TeilnehmerInnen aus sogenannten Randgruppen kann allerdings eine formalisierte Zustimmung, zum Beispiel in Form ein zu unterschreibenden Dokumentes, das vormals hergestellte Vertrauen zwischen ForscherIn und TeilnehmerIn nachträglich beeinträchtigen (vgl. Roth, 2005).

Außerdem lassen sich einige forschungsethische Gesichtspunkte aufzeigen, die im Forschungsverlauf eines Projektes zu berücksichtigen sind. Die Teilnahme an einer Studie muss auf ausdrücklicher Freiwilligkeit der Befragten beruhen. TeilnehmerInnen können zu keinem Moment gezwungen sein oder werden, sich an der Studie oder an Teilelementen der Studie zu beteiligen. So sind die TeilnehmerInnen auch vorab ausführlich darüber zu informieren, welche Ziele das Forschungsvorhaben hat und welche Methoden zum Einsatz kommen (vgl. ebenda). Nicht ganz unproblematisch ist in diesem Zusammenhang die Methode der (verdeckten) teilnehmenden Beobachtung, da die freiwillige Teilnahme der TeilnehmerInnen nicht unmittelbar gegeben ist und zugleich eine Täuschung der TeilnehmerInnen vorliegt. Es gilt gewissenhaft abzuwägen, inwiefern das Forschungsvorhaben den Einsatz der Methode erforderlich macht (vgl. Hussy et al., 2010).

Für die Information der TeilnehmerInnen empfiehlt es sich auf den Wahrnehmungs-, Interpretations- und Wertehorizont der TeilnehmerInnen einzulassen, um sicherzugehen, dass die Informationen im vollen Umfang von den TeilnehmerInnen verstanden werden. Gleichzeitig müssen die ForscherInnen in dieser Annäherung Distanz wahren, so dass sie nicht, aus seiner Anpassung und Involviertheit heraus, Informationen unterdrücken oder idealisieren. Die ForscherInnen täuschen auch bei intensiver Teilnahme am Alltagsleben der zu untersuchenden AkteurInnen letzten Endes ihre teilnehmende Rolle nur vor. Sie bleiben, wie Hopf (2009a) es formuliert, SpionInnen. Im Gegensatz zu eigentlichen SpionInnen, liegt es den ForscherInnen fern, ihre Informationen unanonymisiert und/ oder in ihrer Gesamtheit preiszugeben oder aus ihnen Profit zu schlagen. Sie sollen gegebenenfalls für sich das Recht auf Schweigepflicht, nicht nur im Fall der 'Zeugnisverweigerung', beanspruchen (vgl. ebenda).

Im Forschungsbericht können TeilnehmerInnen nicht nur zu Schaden kommen, indem die ForscherInnen der Anonymisierung nicht gerecht werden oder auch bewusst Informationen über einzelne TeilnehmerInnen veröffentlichen. In der schriftlichen Ausarbeitung kann ebenso die Art und Weise, wie sich die ForscherInnen über TeilnehmerInnen und/ oder den Forschungsgegenstand äußern, verletzend und schädigend sein. Das Argument im Dienste der Wissenschaft gehandelt und die Ausführungen dem wissenschaftlichen Fortschritt untergeordnet zu haben, findet in diesem Zusammenhang keine Anwendung. Es obliegt nicht den ForscherInnen zu bestimmen und zu entscheiden, welche Publikationen und Erkenntnisse zum wissenschaftlichen Fortschritt im Endeffekt beitragen (vgl. Hopf 2009a). Denn 'Entdeckungen' und 'Entlarvungen' durch die Forschung und das Öffentlichmachen der Ergebnisse können tragende Konsequenzen sowohl für die TeilnehmerInnen als auch für ihr soziales Umfeld nach sich ziehen (vgl. Kiegelmann 2010). Ähnliches gilt für die Verwendung von Datenmaterial aus dem Internet, insbesondere wenn es sich um öffentliche zugängliche Nachrichten und Äußerungen von Personen, zum Beispiel in Chat- oder Diskussionsforen handelt. Die NutzerInnen müssen nicht zwangsläufig Kenntnisse über die Reich- und Tragweite ihrer öffentlichen Äußerungen haben beziehungsweise sich darüber im Klaren sein, wer alles Zugang zu diesen Daten hat. Die Verwendung dieser Daten bleibt ethisch umstritten (vgl. Hussy et al., 2010).

7 Umsetzung und Verlauf der Datenerhebung und der Datenanalyse

Die Datenerhebung des Forschungsprojektes gliederte sich in drei Erhebungsphasen, die aufeinander aufbauten. Jede Erhebungsphase war dabei durch die ihr zugrunde liegende Fragestellung und durch die Kombination der Methoden gekennzeichnet. Das Forschungsdesign entwickelte sich dabei schrittweise. Es erfolgte aus den Zwischenergebnissen der Erhebungen und der daraus resultierenden weiterführenden Prozesslogik. Die leitende Fragestellung und die Herangehensweise in den Erhebungsphasen II und III erschlossen sich somit jeweils aus den Ergebnissen der vorangegangenen Erhebungsphase. Vor Beginn der Feldforschung wurde bestimmt, dass die Erhebung und die Auswertung dem qualitativen Paradigma zugeordnet und die Erhebungsmethoden trianguliert werden, wobei Interviews das zentrale Erhebungsinstrument bilden sollten. Diese methodische Offenheit erwies sich insbesondere zu Beginn des Forschungsprozesses als notwendig und nützlich, um den Forschungsgegenstand zuerst erfassen und dann in Folgeschritten thematisch konkretisieren zu können. Durch die explorative heuristische Herangehensweise konnte der Blick auf das Thema möglichst offen gehalten werden und wurde nicht bereits im Vorfeld durch eine theoretisch begründete Fokussierung beschnitten. Die Anwendung und Umsetzung der Methoden erfolgte im gesamten Prozess im Sinne der Gegenstandsangemessenheit, das heißt, sie waren sowohl an die TeilnehmerInnen, die Forschungsfrage als auch die jeweiligen Rahmenbedingungen der Erhebung angepasst (siehe Kapitel 6.2.5).

Ausgangspunkt war folglich die Entwicklung eines Gespürs für die Vielfalt der Jugendkulturen, die sich in Luxemburg finden lassen, und die Erfassung der Strukturen der ausgewählten Jugendkulturen. Hierzu wurde der Feldforschung eine Pilotstudie vorgeschaltet (Erhebungsphase I). Die Pilotstudie richtete sich an professionelle MitarbeiterInnen der Jugendhäuser und der schulpсихologischen Dienste (SPOS⁹²), als vor-Ort-Interakteure mit Jugendlichen, und an SchülerInnen als Pendant zu dem Wissen der Erwachsenen. Die Pilotstudie selbst unterlag einer Zweiteilung: einem Online-Survey an alle genannten AkteurInnen und darauf aufbauend qualitative Interviews mit ausgewählten freiwilligen TeilnehmerInnen aus der oben genannten professionellen Jugendarbeit. Letztere dienten der Vertiefung und/ oder Ergänzung der Ergebnisse aus dem Online-Survey.

Die Ergebnisse der Pilotstudie bildeten unter anderem die Grundlage zur Bestimmung der Herangehensweise an den Forschungsgegenstand. Es galt zu entscheiden, wie viele Jugendkulturen und welche Jugendkultur(en) als potentieller

⁹² SPOS: Service de Psychologie et d'Orientation Scolaire. Das Team setzt sich je nach Schule aus den Berufsgruppen der PsychologInnen, SozialarbeiterInnen, SozialpädagogInnen, LehrerInnen und/ oder ErzieherInnen zusammen. Zur Ermittlung der Bedürfnisse und Prioritäten notwendiger Interventionen, arbeiten die MitarbeiterInnen der SPOS eng mit den LehrerInnen zusammen. Im Mittelpunkt der SPOS-Arbeit steht die psychologische, persönliche und soziale Betreuung und Beratung von SchülerInnen in Bezug auf ihre schulische, psychologische und oder familiäre Situation. Die SPOS-MitarbeiterInnen nehmen zudem beratend an den Klassenratsitzungen teil, um die Umsetzung und/oder Weiterführung notwendiger Betreuung zu garantieren. Die Arbeit der SPOS wird durch das CPOS (Centre de Psychologie et d'Orientation Scolaire) koordiniert und evaluiert (Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle, 2005).

Untersuchungsgegenstand in Betracht zu ziehen wären. Hier wurde dafür optiert, sich das Prinzip der maximalen strukturellen Variation zunutze zu machen (siehe Kapitel 6.1.2) und drei thematisch- und größenunterschiedliche Jugendkulturen auf ihre Struktur und Konzeption hin zu untersuchen. Dabei galt das Szenenmodell von Hitzler und Niederbacher (2010b) zwar als grundlegendes Konzeptverständnis (siehe Kapitel 3.3), dieses musste aber ebenso auf seine Anwendbarkeit für die Rekonstruktion der Struktur der Jugendkulturen hin überprüft werden.

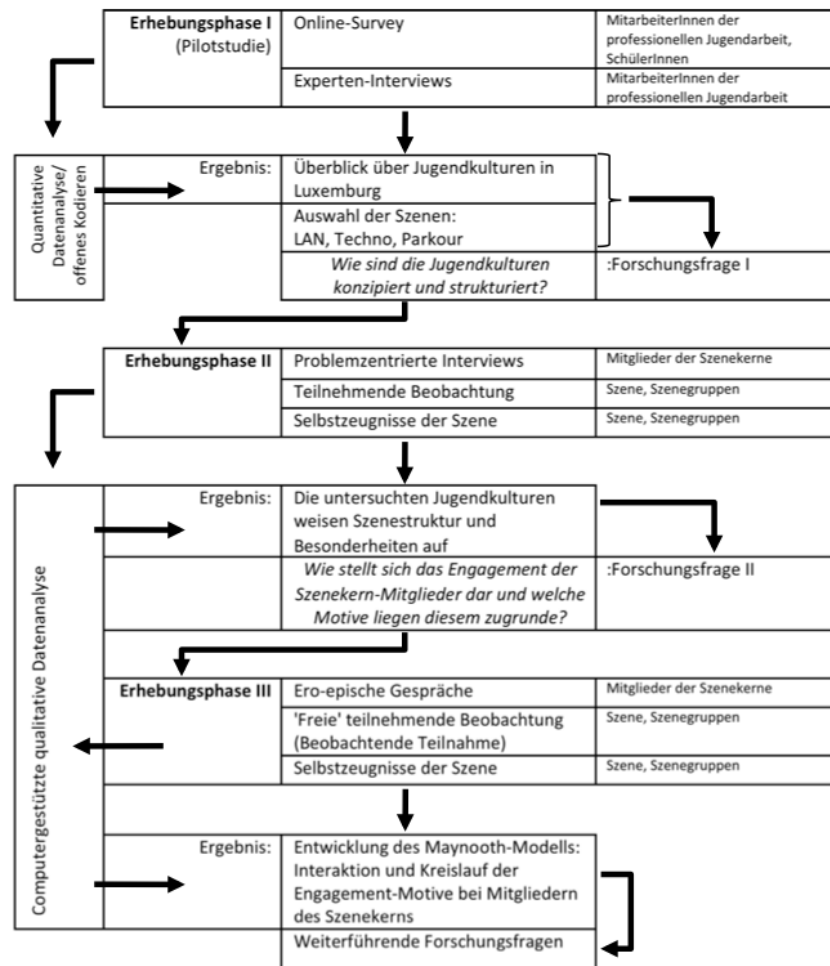


Abb. 7. Verlauf der Datenerhebung und der Datenauswertung (eigene Darstellung)

Um die Struktur der ausgewählten Jugendkulturen zu erfassen, wurden in der Erhebungsphase II Interviews mit Mitgliedern aus den ausgewählten Jugendkulturen beziehungsweise Szenen geführt. Die Erhebung und die Auswertung erfolgten dabei parallel. An den ersten Ergebnissen der Erhebungsphase II zeichnete sich ab, dass sich das Szenekonzept durchaus auf die untersuchten Jugendkulturen anwenden lässt. Zur gleichen Zeit wurden erste Beobachtungssequenzen in den jeweiligen Szenen durchgeführt. Bei den Interviewpartnern handelte es sich durchwegs um engagierte Mitglieder der jeweiligen Szenen. In den Interviews thematisierten sie, neben ihren Äußerungen zur Struktur der Szene, auch ihr Engagement und ihre dazugehörigen Erfahrungen. Einige der Äußerungen der Interviewpartner boten Anlass das Engagement der Mitglieder der Szene-Elite zu hinterfragen

(Erhebungsphase III): Wie sieht das Engagement der Mitglieder der Szene-Elite aus? Was genau machen sie? Warum tun sie das, was sie tun? Warum sind und bleiben sie motiviert bei der Sache? In der Erhebungsphase III wurden ero-epische Gespräche mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus den jeweiligen Szene-Eliten geführt. Die Konzentration auf die Szene-Elite folgte der Aussage des Szenekonzeptes, dass seine Mitglieder als 'Motor' der Szene (siehe Kapitel 3.3.3.) maßgeblich das Szenegeschehen bestimmen. Im Mittelpunkt der Gespräche standen somit die Aktivität und die Tätigkeiten der Interviewpartner. Darüber hinaus dienten die Gespräche der Ergänzung und Vervollständigung der Daten zur Szenestruktur.

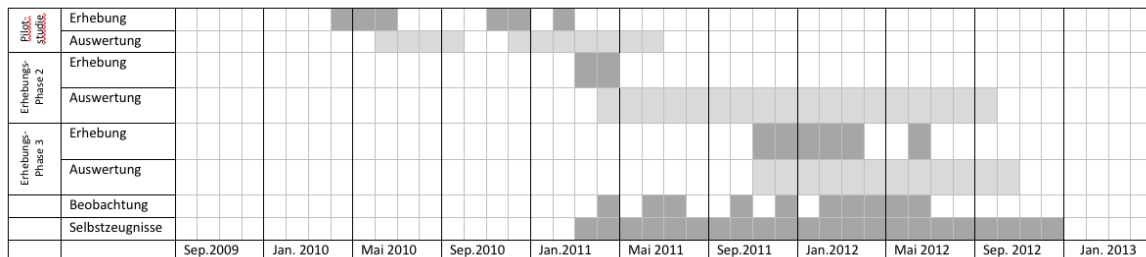


Abb. 8. Chronologische Darstellung der Datenerhebung und der Datenauswertung (eigene Darstellung)

7.1 Erhebungsphase I (Pilotstudie): Identifikation von Jugendkulturen in Luxemburg⁹³

Die Pilotstudie war in zwei Erhebungsmomente unterteilt. Der erste Teil der Pilotstudie bestand aus einer quantitativen Online-Befragung an MitarbeiterInnen der professionellen Jugendarbeit, der schulpsychologischen Dienste und einigen SchülerInnen. Der zweite Teil der Pilotstudie waren Interviews mit einigen ausgewählten TeilnehmerInnen der Online-Erhebung. Ziel und Zweck des Surveys war, sich einen ersten allgemeinen Überblick über Jugendkulturen in Luxemburg zu verschaffen. Das heißt, ein Gespür über die aktuelle Lage der Jugendkulturen in Luxemburg zu entwickeln, um im Folgeschritt den Untersuchungsgegenstand genauer definieren zu können. Der Anspruch war dabei nicht, die Jugendkulturlandschaft im Detail wiederzugeben zu können, sondern das Feld zu sondieren und zu erkennen welche Jugendkulturen sich über das Land hinweg finden lassen: Welche Jugendkulturen sind vorhanden? Welche Jugendkulturen werden im Umfeld wahrgenommen? Zu welchen Jugendkulturen besteht Kontakt?

Die Ergebnisse aus der Online-Befragung bildeten außerdem eine Grundlage für die Herleitung weiterer Schritte des Forschungsvorhabens: etwa die Wahl der qualitativen Heuristik als Herangehensweise und die hieraus resultierende Bestimmung der zu untersuchenden Jugendkulturen mittels der maximalen strukturellen Variation. Die Aussagen und Ergebnisse der Pilotstudie dienten der Bestimmung der Existenz, der relativen Bekanntheit und der relativen Größe der Jugendkulturen. Diese Faktoren waren neben dem thematischen Fokus der Jugendkulturen und ihrer Erreichbarkeit von besonderer Bedeutung, um den

⁹³ Die vorliegende Darstellung der Pilotstudie lehnt sich an die schriftliche Ausarbeitung der Pilotstudie (Zeimet, 2010a) an. Letztere diente in den nachfolgenden Interviews mit den MitarbeiterInnen aus der professionellen Jugendarbeit als Diskussionsgrundlage.

Untersuchungsgegenstand maximal strukturell variieren zu können (s. auch Datenerhebung).

Die an die Online-Befragung anschließenden Interviews dienten dazu, die Ergebnisse der Studie mit ausgewählten MitarbeiterInnen aus den Jugendhäusern und den SPOS zu diskutieren und gegebenenfalls zu erläutern und zu ergänzen. Ziel war hier, die erhobenen Daten und Ergebnisse aus der Online-Befragung besser verstehen und einordnen zu können und eventuell um weiterführende Informationen zu ergänzen. Die Ergebnisse aus der Online-Studie und aus den anschließenden Interviews dienten weniger der unmittelbaren Beantwortung der Forschungsfragen, sondern sie stellen vielmehr eine wichtige Komponente im Forschungsprozess dar. Sie ermöglichten die Konkretisierung des Untersuchungsgegenstandes.

Warum aber fiel die Wahl auf die MitarbeiterInnen der Jugendhäuser und der schulpsychologischen Dienste? Der Großteil der Jugendlichen in Luxemburg im Alter zwischen 12-19 Jahren ist (noch) in einer Schule oder einer anderen Bildungseinrichtungen eingeschrieben⁹⁴. Dies trifft auch auf Jugendliche zu, die sich in einer Ausbildung beziehungsweise in einer Lehre befinden und zeitweise noch Kurse an der Schule besuchen. Diese Alterskohorte entspricht in etwa 45,5% aller Jugendlichen in Luxemburg⁹⁵. Eine Befragung der MitarbeiterInnen der psychologischen Dienste der Sekundarschulen (SPOS) schien deshalb besonders geeignet, da jede Sekundarschule über eine hauseigene Dienststelle verfügt. Über ihren Arbeitsauftrag haben die MitarbeiterInnen des SPOS in der Regel einen guten Überblick über die Schülerschaft. Es ist anzunehmen, dass sie über die jugendkulturelle Aktivität von SchülerInnen Kenntnisse besitzen oder aber auch über ihren Arbeitsauftrag in Kontakt mit jugendkulturell engagierten Jugendlichen aus der Schule stehen (können).

Als weiterer Seismograph wurden die Jugendhäuser in die Pilotstudie aufgenommen. Die Population der Jugendhäuser stimmt altersmäßig größtenteils mit denen der SekundarschülerInnen überein. Aufgrund der offenen Strukturen und Rahmenkonzepte der Jugendhäuser ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich hier Anhänger aus Jugendkulturen aufhalten und die MitarbeiterInnen Erfahrung in der Zusammenarbeit mit diesen Jugendlichen haben, günstig. Jugendhäuser sind Orte der offenen Jugendarbeit. Sie existieren landesweit und sind meist in lokale Strukturen eingegliedert. Dies legt die Vermutung nahe, dass die MitarbeiterInnen, nebst ihren Erfahrungen aus der Arbeit im Jugendhaus, womöglich auch Kenntnisse über jugendkulturelle Aktivitäten im lokalen Umfeld, dem Ort, der Gemeinde und/ oder des Jugendhauses haben.

Um in dieser ersten Annäherung an das Feld nicht ausschließlich Erwachsene zu *Jugendkulturen* und möglichen Szenen zu befragen, wurde die Stichprobe um eine

⁹⁴ Insgesamt waren 2008-2009 an den öffentlichen und privaten Sekundarschulen (klassischer und technischer Unterricht) 40.390 SchülerInnen eingeschrieben (Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle, 2010). Exakte statistische Daten zu den Populationszahlen 2009 liegen nicht vor. Die Hochrechnung des STATEC von 2009 (STATEC, 2010) gibt die Kohorte der 10-14jährigen mit 30.396, die 15-19jährigen mit 29.138 an. Da die Jugendlichen erst mit 12 Jahren zum Sekundarunterricht zugelassen werden, übersteigt die Zahl der Jugendlichen (10-19 Jahre) insgesamt die Zahl der SchülereInnen (12-19 Jahre).

⁹⁵ In Anlehnung an die Kohortenstruktur des STATEC und den unter 1.2 verwendeten Begriff der Adoleszenz werden als ‚Jugendliche‘ alle 10-24jährigen gefasst. 2009 entspricht dies laut STATEC (2010) 88.779 Personen beiderlei Geschlechts; die SchülerInnen entsprechen dem zur Folge 45,5% aller Jugendlichen.

Gruppe von SchülerInnen erweitert. Damit ohne zusätzlichen großen Aufwand auf eine größere gemischte Population Jugendlicher zurückgegriffen werden konnte, erschien der Zugang über die Schülerräte geeignet und naheliegend. Der Schülerrat ist ein legislativ-obligatorisches Gremium, das an jeder Sekundarschule vertreten ist⁹⁶. Seine Mitglieder werden von den SchülerInnen gewählt und sie fungieren folglich als Vertreter der Schülerschaft. Die Zusammensetzung eines Schülerrats spiegelt in der Regel die unterschiedlichen Alters- und Ausbildungsstufen der jeweiligen Sekundarschule wieder.

Die drei ausgewählten Stichproben boten eine gute Ausgangsposition für spätere Vergleichs- und Überprüfungs Zwecke. Denn die beiden ersten Gruppen (SPOS und Jugendhäuser) mit der jeweils gleichen Zielgruppe von Jugendlichen arbeiten, die ihrerseits als dritte Stichprobe an der Erhebung selbst teilnahm.

7.1.1 Der Online-Survey

Aus praktischen Gründen fiel für die erste Befragung der Stichproben die Methodenwahl auf eine Online-Befragung. Denn die Durchführung eines Online-Befragung ermöglicht den zeitlichen Aufwand für die TeilnehmerInnen und die Forschenden gering zu halten. Die Gestaltung des Fragebogens für die vorliegende Studie richtete sich maßgeblich nach den methodischen und konzeptuellen Grundlagen, wie sie in Kapitel 6.2.1 beschrieben wurden. Der Fragebogen war zudem so konzipiert, dass die Beantwortung aller Fragen ca. 20 Minuten dauerte, wodurch eine höhere Bereitschaft erwartet werden konnte. Der Zugang über den Online-Fragebogen schien somit besonders geeignet, einfach und unkompliziert.

Akquisition der Stichproben des Online-Survey

Die elektronischen Adressen der Jugendhäuser und gegebenenfalls die Namen der MitarbeiterInnen wurden den Webseiten der 'Entente des Gestionnaires des Maisons de Jeunes' (www.egmj.lu) und des Service National de la Jeunesse (www.youth.lu) entnommen. Die verzeichneten Jugendhäuser wurden alle individuell über E-Mail kontaktiert. Da personenbezogene Daten nur mit der Einwilligung der TeilnehmerInnen erhoben werden dürfen, die über den Zweck der Erhebung informiert sind, gab das Anschreiben Aufschluss über den Forscher, das Forschungsvorhaben und die Methode des Online-Survey. Den TeilnehmerInnen, die sich nicht gegen eine Teilnahme ausgesprochen hatten, wurde 14 Tage nach Erhalt der E-Mail der Zugangsschlüssel zum Fragebogen zugesandt. Landesweit wurden 45 Jugendhäuser angeschrieben. Ein Jugendhaus schied im Vorfeld aufgrund technischer Schwierigkeiten aus. Kein Jugendhaus hat hingegen im Vorfeld die Teilnahme an der Erhebung abgelehnt.

⁹⁶ Ein Schülerrat setzt sich aus 7-13 SchülerInnen zusammen und spiegelt die Struktur der Schule wider, indem alle Ausbildungsstufen und -formen in vorgegebener Gewichtung repräsentiert sind. Der Schülerrat vertritt die Schülerschaft, zum Beispiel gegenüber der Schulleitung, des LehrerInnen- und des Elternrats. Zu den Aufgaben des Schülerrats gehören weiterhin die Aufklärung der Schülerschaft über ihre Rechte und Pflichten in Bezug auf die Schulgemeinschaft, insbesondere über die Zusammenarbeit mit den Klassenräten und das Ausarbeiten von Vorschlägen im Rahmen des Schulalltags. Darüber hinaus organisiert der Schülerrat kulturelle, soziale oder sportliche Aktivitäten an der Schule. Der Schülerrat vertritt die Schülerschaft bei der Nationalen Schülerkonferenz und beim 'Conseil d'Education' (vgl. CNEL, CGJL & SNJ, 2008).

Die aktuellen elektronischen SPOS-Adressen waren nicht alle über das Internet zugänglich. Das CPOS (Centre de Psychologie et d'Orientation Scolaire) wurde diesbezüglich um Mithilfe gebeten. Zum einen, um die einzelnen SPOS anzuschreiben, zum anderen stärkte dies die institutionelle Verankerung der Erhebung und erhöhte gegebenenfalls die Teilnahmewahrscheinlichkeit. Die schriftliche Darstellung des Forschers, des Forschungsvorhabens, der Vorgehensweise und der Bitte um Teilnahme wurden durch das CPOS über den internen Verteiler elektronisch an alle schulpsychologischen Dienste verschickt. Im Anschluss daran wurde den MitarbeiterInnen die Zugangsschlüssel zum Fragebogen zugesandt, sofern kein Widerspruch vorlag. Die MitarbeiterInnen der schulpsychologischen Dienste an internationalen Schulen (etwa der International School und der Europaschule) wurden separat angeschrieben, da sie unabhängig vom CPOS operieren. Insgesamt wurden 41 SPOS öffentlicher, privater und internationaler Sekundarschulen landesweit zur Teilnahme eingeladen. Eine private und zwei internationale Schulen konnten aus technischen Gründen nicht an der Erhebung teilnehmen.

Bei den Schülerräten wurde, je nach Möglichkeit, entweder auf die E-Mailadresse des Schülerrats, das Kontaktformular der Schülerrat-Webseite oder die privaten E-Mailadressen⁹⁷ der Mitglieder zurückgegriffen. Das Anschreiben enthielt dieselben Informationen wie bei den beiden anderen Stichprobengruppen. Der einzige Unterschied bestand darin, dass die SchülerInnen den Zugangsschlüssel zum Fragebogen nur auf eine explizite Nachfrage ihrerseits erhielten. Das lag daran, dass von den meisten Schülerräten keine E-Mailadresse vorlag und somit kein Zugangsschlüssel zum Online-Survey vorab generiert werden konnte. Insgesamt haben 17 SchülerInnen aus 8 unterschiedlichen Schulen teilgenommen⁹⁸.

Zugangsschlüssel und Zeitrahmen des Online-Survey

Für jedes Jugendhaus, jeden SPOS und jede teilnehmende SchülerIn wurde je ein Zugangsschlüssel zu dem für die jeweilige Stichprobengruppe konzipierten Fragebogen generiert. Bei Web-Surveys ist es empfehlenswert, den Zugang zum Fragebogen auf einzelne Personen zu begrenzen (vgl. Schnell et al., 2005; Welker & Wunsch, 2010). Da aber nicht von allen TeilnehmerInnen personenspezifische E-Mailadressen vorlagen, wurde der Zugangsschlüssel auf das jeweilige Team ausgestellt. Um der Mehrfachteilnahme einer Person möglichst entgegenzuwirken, war der Fragebogen von jedem Rechner aus nur einmal zugänglich. Anhand des teamgenerierten Zugangsschlüssels hatten die MitarbeiterInnen somit die Wahl, den Fragebogen im Team oder individuell zu beantworten.

Jeder aktivierte Zugangsschlüssel wurde auf der ‚Administrator‘-Surveyseite des Forschers registriert. So konnten die Jugendhäuser, SPOS und SchülerInnen, die bereits an der Befragung teilgenommen hatten, identifiziert werden. Die übermittelten Antworten waren einsehbar, konnten aber nicht den TeilnehmerInnen

⁹⁷ In einigen Fällen wurden die Schulsekretariate oder die Schülerrat-Begleitpersonen angeschrieben, die ihrerseits die privaten E-Mailadressen der SchülerInnen, mit deren Genehmigung, an den Forscher weitervermittelten.

⁹⁸ Insgesamt wurden 39 Schülerräte klassischer, technischer und internationaler Sekundarschulen angeschrieben. Im Gegensatz zu den beiden anderen Stichproben konnten, aufgrund fehlender E-Mailadressen, nicht für alle Schülerräte Zugangsschlüssel generiert werden. Der Fragebogen wurde nur Schülerräten beziehungsweise SchülerInnen bereitgestellt, die sich explizit an der Studie beteiligen wollten.

zugeordnet werden. Die Anonymität blieb damit gewahrt, sofern sich die TeilnehmerInnen nicht selbst zu erkennen gaben. Die Beantwortungsfrist war auf einen Monat festgelegt. Aufgrund diverser technischer Schwierigkeiten musste der Termin für einige TeilnehmerInnen zeitlich nach hinten verschoben werden, so dass alle drei Fragebogenversionen bis Mitte Juni 2010 online und zugänglich blieben.

Zur Halbzeit der Beantwortungsfrist wurde eine erste Erinnerungsmail, acht Tage vor Ablauf der Frist eine zweite Erinnerungsmail an alle TeilnehmerInnen verschickt, die ihren Zugangsschlüssel noch nicht aktiviert hatten. Hier erwies sich die eben erwähnte Identifizierung der aktivierten Zugangsschlüssel als besonders hilfreich und notwendig, um zu vermeiden, die TeilnehmerInnen, die den Fragebogen bereits beantwortet haben, unnötigerweise erneut anzuschreiben.

Aufbau und Rücklauf des Online-Fragebogens

Der Fragebogen wurde mit einer freien Online-Umfrage-Applikation (LimeSurvey) erstellt. Das Design und die Gestaltung des Fragebogens wurden dem offiziellen Layout der Universität Luxemburg angepasst und auf technische Zusatzmöglichkeiten und Applikationen weitestgehend verzichtet. Bevor der Fragebogen online zugänglich war, wurde er an ausgewählte Erwachsene und Jugendliche als Pretest verschickt. Auf die Rückmeldungen wurde reagiert und einige Fragen und Fragestellungen überarbeitet und angepasst.

Der Aufbau des Fragebogens richtete sich hierbei nach denen in Kapitel 6.2.1 angeführten Richtlinien. Für jede teilnehmende Stichprobe wurde ein auf die Population zugeschnittener Fragebogen erstellt: also je einen für die MitarbeiterInnen Jugendhäusern und SPOS und einen für die SchülerInnen. Bei den Fragebögen für die MitarbeiterInnen der professionellen Jugendarbeit wurden vornehmlich die Formulierungen der Fragen an die jeweilige Institution angepasst. Der Fragebogen für die Jugendlichen enthielt darüber hinaus jugendspezifische Fragestellungen, die in den beiden anderen Fragebögen nicht enthalten waren. Für alle drei Versionen stand jeweils eine Ausführung in deutscher, in französischer und in luxemburgischer Sprache online zur Verfügung. Die Wahl der Sprache stand den TeilnehmerInnen frei. Die deutsche Version des Fragebogens liegt im Anhang vor: der Fragebogen für die MitarbeiterInnen der Jugendhäuser (Anhang 1), der Fragebogen für die MitarbeiterInnen der SPOS (Anhang 2), der Fragebogen für die SchülerInnen (Anhang 3).

Der Fragebogen setzte sich vornehmlich aus Fragen mit vorformulierten Antwortkategorien mit teils verbindlichen, teils freiwilligen Antworten zusammen. In der Regel waren Mehrfachantworten zulässig und auch gewünscht. Offene Fragen im abschließenden Teil des Fragebogens sollten die TeilnehmerInnen zur Angabe von weiterführenden Informationen und Erklärungen animieren. Den drei Versionen des Fragebogens war eine Zweiteilung gemein: ein erster allgemein gehaltener Teil und ein zweiter fokussierter Teil.

Der erste Teil des Fragebogens diente der Erhebung *allgemeiner Daten zur Population*. Für die MitarbeiterInnen aus der professionellen Jugendarbeit handelte es sich dabei um die Population ihrer jeweiligen Institution. Bei den SchülerInnen

wurden Daten zur eigenen Person erhoben. Es handelte sich hauptsächlich um statistische Daten, die entweder in Mehrfach- oder Ja/ Nein-Kategorien unterteilt waren. Die Antwortmöglichkeiten waren zumeist vorgegeben und die Anzahl der Antworten bei Mehrfachnennungen begrenzt. Die Fragen dienten einerseits als *Warming-up* (vgl. Wellenreuther, 2000) für die TeilnehmerInnen, andererseits dienten sie der Erhebung von Daten zu Alter, Geschlecht, Ethnie und Ausbildung.

Der zweite Teil des Fragebogens fokussierte auf Wissens- und Erfahrungswerten zu Jugendszenen⁹⁹. Der Zugriff auf diesen Teil des Fragebogens war nur dann möglich, wenn die Fragen des ersten Teils zu den Populationsdaten beantwortet worden waren. Auch der zweite Teil enthielt verbindlich zu beantwortende Fragen, um auf die Abschlussseite gelangen und den Fragebogen zurücksenden zu können. Die Fragebogenversionen der Jugendhäuser und der SPOS unterschieden sich in diesem zweiten Teil lediglich durch den auf die Institution angepassten Wortlaut der Fragen. Die Fragen, die Antwortmöglichkeiten und die Reihenfolge der Fragen waren identisch. Der Fragebogen für die SchülerInnen wurde hingegen im zweiten Teil um *eine Bewertungsfrage* (Szenen, die ich sympathisch/ unsympathisch finde) und *eine Schätzungsfrage* (Welche Jugendkulturen sind deiner Meinung nach in Luxemburg am meisten verbreitet?) ergänzt. Der zweite Teil bot darüber hinaus in allen drei Versionen die Möglichkeit weiterführende Auskünfte und Informationen zu Jugendszenen, szenespezifischen Treffpunkten sowie hauseigenen Workshops mit jugendkulturellem Hintergrund zu geben.

Eingeleitet wurde der zweite Teil durch eine *Liste mit 31 ausgewählten unterschiedlichen Jugendkulturen*¹⁰⁰. Sie stellt die Kernfrage des Online-Survey dar. Die Auswahl der Jugendkulturen richtete sich dabei nach ihrer vom Forscher vermuteten hohen, zum Beispiel Hip-Hop¹⁰¹, relativen, zum Beispiel LAN¹⁰², niedrigen, zum Beispiel Rockabilly¹⁰³ und eher geringfügigen, zum Beispiel Juggalo¹⁰⁴

⁹⁹ Im Fragebogen wurde auf die Unterscheidung zwischen Jugendkultur und Szene, so wie sie der Arbeit zugrunde liegt, verzichtet. Jugendkultur und Szene wurden, an die Alltagssprache angelehnt, synonym verwendet, um Verwirrung seitens der TeilnehmerInnen möglichst zu vermeiden.

¹⁰⁰ Die Auswahl erfolgte über einen eigenen zusammengestellten Katalog mit recherchierten Kurzbeschreibungen zu Jugendkulturen, Jugendorganisationen und Jugendbewegungen von 1600 bis in die 2000er (Zeimet, 2010b).

¹⁰¹ Hip-Hop vereint die vier Elemente Rap, DJing, Graffiti und Breakdance. In allen Bereichen geht es um kreative Selbstinszenierung, darum künstlerisch aktiv zu sein und sich zu verwirklichen. Dabei investieren Hip-Hopper sehr viel Zeit, um ihren ganz eigenen 'Skill' zu entwickeln. Hip-Hop gilt als ein Lebensgefühl und eine Lebenseinstellung. Rap: ist der rhythmische Sprechgesang. DJing: DJs bedienen sich zweier Plattenspieler und einem Mischpult als Instrument und schaffen durch 'sampeln' und 'scratches' die typische Musik. Graffiti: Hierbei handelt es sich um visuelle Botschaften, Bilder, Texte, die unerlaubt an öffentlichem oder privatem Eigentum angebracht werden. Unterschieden wird zwischen 'tags' ('Unterschrift' eines Writer), 'writing' (Schreiben von Buchstaben/ Wörtern) 'throw-ups' (2-3 Buchstaben im Bubble Style) und 'pieces' (detailreiche Werke mit Bildelementen). Breakdance: die B-Dancer vereinen Rhythmusgefühl und kunstvolle Artistik zu einer Tanzform, die das Hip-Hop-Lebensgefühl widerspiegelt. In der Szene gibt es eine ganze Reihe an ungeschriebenen Gesetzen und einen Verhaltenskodex (Zeimet, 2010b).

¹⁰² (Local Area Network) meint ein lokal begrenztes Computer-Netzwerk, das im Gegensatz zum Internet lediglich einer Personengruppe zugänglich ist. Ursprünglich im kleinen privaten Kreis genutzt, werden solche Netzwerke inzwischen von den LAN-Gamern selbst bei ihren Treffen (LAN-Partys) erstellt, um mit- oder gegeneinander Computerspiele zu spielen. Die Partys stellen dabei eine Form des Wettkampfs dar, bei dem es darum geht als Einzelner oder als Gruppe (Clan) möglichst viele Spielpunkte zu erzielen. Neben den Partys stellt das Spielen via Internet (zumeist als 'Training' genutzt) einen wesentlichen Bestandteil dar. Die Auswahl der Spiele hängt dabei sowohl von den Vorlieben der Spieler als auch von den Neuerscheinungen auf dem Markt ab (Zeimet, 2010b). Eine ausführlichere Darstellung der Szene befindet sich in den Kapiteln 9.1 und 9.2 zur Auswertung der Struktur der LAN-Szene in Luxemburg.

¹⁰³ Rockabilly entsteht Mitte der 1950er Jahre in den Südstaaten der USA. Zumeist weiße MusikerInnen interpretieren Rhythm and Blues (R'n'B) neu und beginnen ihn mit Country-Elementen zu mischen und so den

Existenzwahrscheinlichkeit in Luxemburg. Die TeilnehmerInnen konnten zu jeder Jugendkultur angeben, ob sie (1) die Jugendkultur kennen, es (2) in der Institution einige oder (3) mehrere Jugendliche aus der Szene anzutreffen sind und ob sie (4) mit Jugendlichen aus dieser Szene Arbeitserfahrung haben. Der 31-Szenen-Liste folgte eine Anschlussfrage, in der die Liste um weitere Jugendkulturen ergänzt werden konnte. Der Fragebogen der SchülerInnen enthielt dieselbe Auflistung mit den unterschiedlichen Jugendkulturen. Die Antwortkategorien richteten sich hier auf das Kennen der jeweiligen Jugendkultur, ob sie Freunde/ Bekannte in der entsprechenden Szene haben und ob sie selbst Mitglied der jeweiligen Szene sind beziehungsweise waren. Auch hier bestand die Möglichkeit, in der Anschlussfrage die Liste um weitere Jugendkulturen zu ergänzen.

Im Anschluss an die Kernfrage wurden in allen Fragebogenversionen nach dem *Wissen um Treffpunkte* etwaiger Jugendszenen gefragt. Diese Antworten sollten gegebenenfalls die in der Kernfrage gegebenen Antworten ergänzen, konnten aber gegebenenfalls auch als Möglichkeit dienen, Gatekeeper (vgl. Reinders, 2005) zu identifizieren, die den Zugang zu Szenejugendlichen erlauben beziehungsweise vereinfachen. Daran anschließend wurden Fragen zu szenespezifischen *Workshop-Angeboten* in der jeweiligen Institution gestellt. Da sich die Angebote in den Institutionen wahrscheinlich nach den Interessen und der Nachfrage der Jugendlichen richten, waren die Antworten ein weiterer Indikator für jugendkulturinteressierte Jugendliche in der Institution und jugendkulturelle Aktivität vor Ort. Abschließend wurde im Fragebogen der Jugendhäuser und SPOS nach der *Bereitschaft zu weiterführender Kooperation* an der Studie gefragt und die Möglichkeit zu Anregungen und Kritik zum Fragebogen gegeben. Im Falle der Bereitschaft zur weiteren Zusammenarbeit wurde um Kontaktdaten gebeten und die Anonymisierung des Fragebogens folglich aufgehoben. Die Rücklaufquote des definitiven Fragebogens stellt sich wie folgt dar:

| | versandte Fragebögen | Antworten insgesamt | vollständig ausgefüllte Fragebögen | Angaben zu Jugendlichen aus Szenen | u.a. keine Angaben zu Jugendlichen aus Szenen | unvollständig ausgefüllte Fragebögen |
|--------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|---|---|--------------------------------------|
| Jugendhäuser | 45 | 36 | 31 | 29 (64,4%) | 7 | 5 |
| SPOS | 41 | 46 ¹⁰⁵ | 25 | 22 (53,6%) | 24 | 21 |
| SchülerInnen | 17 ¹⁰⁶ | 17 | 16 | 13 (76,4%) | 4 | 1 |

Abb. 9. Rücklaufquote des Online-Surveys
(eigene Darstellung)

typischen Musikstil zu kreieren. Größere Bekanntheit erlangt der Stil durch ein Revival in den 1980er Jahren. Neben der Musik richten sich auch die Kleidung und die Frisuren der männlichen und weiblichen Szeneanhänger (Greaser, Teddy Boy), die Autos (Cadillacs), die Pin Up Girls und die Tattoos nach Vorbildern aus den 1950er Jahren (Zeimet, 2010b).

¹⁰⁴ Ein Juggalo ist ein Mitglied der ‚Fan-Familie‘ um das Hardcore/ Horrorcore-Rap Duo Insane Clown Posse aus den USA. Die beiden Musiker treten mit weiß-schwarz geschminkten Clownsgesichtern auf. Die Gruppe ist neben ihren schockierenden und von Gewalt geprägten Texten für ihre ausgefeilten Liveperformances bekannt. Die Juggalos zeigen durch ihre ebenfalls geschminkten Clownsgesichter ihre Verbundenheit zu ihren Idolen. ‚The Gathering of the Juggalos‘ ist ein jährlich stattfindendes Event mit Konzerten, Spielen, Wrestling und Workshops für die ‚Juggalofamilie‘ (Zeimet, 2010b).

¹⁰⁵ 41 SPOS öffentlicher, privater und internationaler Schulen des klassischen und technischen Sekundarunterrichts wurden landesweit angeschrieben. 46 MitarbeiterInnen aus 24 verschiedenen SPOS haben an der Befragung teilgenommen. Die Rücklaufquote in Abbildung 9 zeigt, dass aus einigen SPOS mehrere MitarbeiterInnen den Fragebogen ausgefüllt haben. Die Antworten aus identischen SPOS können allein anhand der Daten nicht identifiziert und somit auch nicht verglichen werden.

¹⁰⁶ Hier handelt es sich um 17 unterschiedliche SchülerInnen aus 8 unterschiedlichen Sekundarschulen. Insgesamt wurden 39 Schülerräte angeschrieben.

Als 'vollständig ausgefüllte Fragebögen' galten jene, bei denen sowohl die Fragen im ersten als auch im zweiten Teil des Fragebogens beantwortet wurden. Die Kategorie 'unvollständige ausgefüllte Fragebögen' bezeichnete Fragebögen, bei denen ausschließlich die Fragen des ersten Teils zu den statistischen Daten beantwortet wurden. Bei den 'Angaben zu Jugendlichen aus Szenen' handelte es sich um die Antworten zu der Liste mit den 31 unterschiedlichen Jugendkulturen, das heißt, der Kernfrage des Fragebogens. Bei den SchülerInnen waren dies aufgrund der unterschiedlichen Fragestellung die Aussagen zu der Frage nach den 'Freunden/Bekannten in Jugendszenen'. Bei der Auswertung wurden ausschließlich die Fragebögen in Betracht gezogen, in den die Kernfrage beantwortet wurde. Das entsprach 29 Antwortbögen aus den Jugendhäusern, 22 Antwortbögen aus den SPOS und 13 Antwortbögen von SchülerInnen.

Datenauswertung des Online-Fragebogens

Die Antworten aller TeilnehmerInnen wurden in eine Datenbasis überführt. Im ersten Schritt wurden die Antworten für jede TeilnehmerIn einzelnen analysiert und Mehrfachnennungen (in den statistischen Daten) zusammengefasst. Diese Daten boten einen Überblick über die Population der jeweiligen Institutionen und dienten der qualitativen Einschätzung der Aussagen der TeilnehmerInnen. Die Ergebnisse fanden aber im weiteren Verlauf der Auswertung keine weitere Berücksichtigung.

Die Kenntnisse über die einzelnen 31 Jugendkulturen wurden gemäß des Wissensstands der TeilnehmerInnen in schwach (sprich Szene kennen/ Wissen um die Szene) und stark (Kontakt haben) kategorisiert. Im Anschluss wurden die Aussagen aller TeilnehmerInnen queranalysiert und die Ergebnisse in einer Matrix festgehalten. Auf diese Weise konnte der Bekanntheitsgrad und der Kontaktgrad jeder der 31 Jugendkulturen und eventueller Ergänzungen in der Gesamtheit ermittelt werden. Die Gesamtergebnisse wurden skaliert, um den Bekanntheitsgrad der Jugendkulturen in den untersuchten Institutionen darzustellen (siehe Kapitel 8).

Die Aussagen zu den offenen Fragen (Treffpunkte und Workshops) dienten zunächst der Überprüfung der Aussagen zu den 31 Jugendkulturen. Es wurde vermutet, dass eine Institution kaum einen Workshop in Bezug auf eine Jugendkultur anbietet, die sie nicht kennt oder zu der sie keinen Kontakt hat. Darüber hinaus galten besonders szenekundige (Treffpunkte) und szenearffine (Workshops) Institutionen eher als potentielle InterviewpartnerInnen (siehe Kapitel 8.1 und Kapitel 8.2). Die Bewertung-(Szenesympathien) und Schätzungsfragen (Szenehäufigkeit) aus den Fragebögen der SchülerInnen wurden über das arithmetische Mittel skaliert und der Median ermittelt (siehe Kapitel 8.3).

7.1.2 Interviews in der Pilotstudie

Die Ergebnisse aus der Online-Befragung vermittelten erste allgemeine Eindrücke und erste Anhaltspunkte über die Jugendkulturen in Luxemburg. So konnten zum Beispiel Kontakte der Institutionen zu Jugendlichen aus Jugendkulturen ausgemacht werden, offen blieb aber, wie intensiv und weitreichend diese Kontakte sind. Auch erschienen die Aussagen, woher das Wissen um und über eine Jugendkultur stammt zu vage: zum Beispiel ob die TeilnehmerInnen jugendkulturell aktive Jugendliche

kennen oder ob sie die Jugendkultur an sich kennen. Um die Ergebnisse aus der Online-Befragung ergänzen zu können und offene Fragen zu klären, wurden Interviews mit TeilnehmerInnen der Online-Befragung durchgeführt. Hierzu wurden zunächst die ausgewerteten Ergebnisse der Online-Befragung in einem Bericht zusammengefasst, der den ausgewählten InterviewpartnerInnen vorab als Diskussionsbasis zugeschickt wurde.

Akquisition der Interviewpartner

Der Online-Survey bot den TeilnehmerInnen die Möglichkeit am Ende des Fragebogens die eigene Anonymität selbst aufzuheben, indem sie ihre Kontaktdaten anführten. Es wurde darauf hingewiesen, dass die Kontaktdaten nur notwendig seien, wenn eine prinzipielle Bereitschaft bestand, für weiterführende Informationen und Fragen in Bezug auf die Studie zur Verfügung zu stehen. Es war den TeilnehmerInnen somit selbst überlassen sich zu de-anonymisieren. Denn erst durch die Angabe der Kontaktdaten konnten die Aussagen einer bestimmten Institution zugeordnet werden. Der Vorteil für die Studie, die Antworten nach der De-Anonymisierung zurückverfolgen zu können, lag darin, im Falle eines weiterführenden Interviews die Daten der betroffenen Institution im Verhältnis zum Gesamtergebnis diskutieren zu können.

In die engere Auswahl als potentieller InterviewpartnerIn konnte folglich nur aufgenommen werden, wer neben ausreichenden Kontaktangaben (also mindestens einen Namen, eine Adresse oder eine Telefonnummer), auch in der Online-Befragung die Kernfrage (die Liste zu den Jugendkulturen) beantwortet hatte. Insgesamt elf Antwortbögen aus den Jugendhäusern und fünf Antwortbögen aus den SPOS erfüllten die Bedingungen. Es sollten folglich MitarbeiterInnen aus zwei unterschiedlichen Jugendhäusern und einem SPOS für vertiefende Interviews gewonnen werden. Dabei wurde die geographische Verteilung berücksichtigt, um eine regionale Fokussierung zu vermeiden. Aus dem Pool potentieller InterviewpartnerInnen wurden zunächst regionale Kombinationsmöglichkeiten ausgearbeitet. Relevant für die Zusammenstellung der Konstellation waren außerdem die den Antwortbögen entnommenen Erfahrungen der MitarbeiterInnen mit jugendkulturellen und jugendkulturell affinen Jugendlichen. Es wurde eine Prioritätenliste erstellt und die Personen nacheinander telefonisch kontaktiert oder angeschrieben. Die ersten angesprochenen beiden Jugendhäuser und der erste SPOS haben sich sofort zur Teilnahme bereit erklärt. Darüber hinaus konnte über eine der teilnehmenden Personen im Anschluss der Kontakt zu lokalen Streetworkern hergestellt werden. Das Team der Streetworker hatte zwar nicht an der Online-Befragung teilgenommen, war aber bereit, am weiteren Verlauf der Studie teilzunehmen. So konnten zusätzliche Informationen zu überregionalen und lokalen jugendkulturellen Aktivitäten gewonnen werden. Insgesamt wurden also vier Interviews geführt: je ein Einzelinterview mit einer Jugendhausmitarbeiterin, einem Streetworker und einem SPOS-Mitarbeiter sowie ein Interview mit einem Zweier-Team aus einem Jugendhaus. Aus Anonymisierungsgründen müssen sowohl eine detaillierte Personenbeschreibung als auch die regionale Zuordnung der Personen ausbleiben. Gemein ist den InterviewpartnerInnen, dass sie seit einigen Jahren in ihrem Beruf und gegebenenfalls am jetzigen Arbeitsplatz tätig sind. Sie blicken auf einige Jahre Erfahrung in ihrem jeweiligen Arbeitsbereich (mit Jugendlichen) zurück. Alle

InterviewpartnerInnen haben eine Fachausbildung beziehungsweise eine akademische Ausbildung im Sozialen Bereich und/ oder dem Erziehungsbereich absolviert.

Aufbau und Verlauf der Interviews der Pilotstudie

Da die Interviews in der Erhebungsphase I vorwiegend dazu dienten Fragen, die sich aus der Online-Befragung ergaben, zu beantworten und Ergebnisse zu vertiefen, wurde methodisch für teilstrukturierte Interviews optiert. Sie lehnten sich zum einen an das Gerüst des problemzentrierten Interviews (vgl. Reinders, 2005), im Besonderen an die Sequentialisierung des Prozesses und des Fragebogens, an. Zum anderen wurden sie als Experteninterviews (vgl. Pfadenhauer, 2005) gefasst (siehe Kapitel 6.2.2): die InterviewpartnerInnen wurden als ExpertInnen auf ihrem Gebiet wahrgenommen und ihr ExpertInnenwissen über die Jugendkulturen unter anderem im Zusammenhang mit ihrer Institution vorausgesetzt (vgl. Gläser & Laudel, 2010; Hopf, 2009b). Darüber hinaus fand eine Diskussion, ein Expertengespräch, 'auf gleicher Augenhöhe' (vgl. Pfadenhauer, 2005) statt, da dem Interview die schriftliche Ausarbeitung der vorangegangenen Pilotstudie zugrunde lag.

Die Auswertung der Online-Befragung als Problemanalyse diente der Erstellung des Leitfadens für die Interviews. Den InterviewpartnerInnen wurde vorab ein Exemplar der schriftlichen Auswertung der Online-Befragung elektronisch zugeschickt, mit dem Hinweis, dass die Besprechung der Online-Studie und weiterführende Fragen zu den einzelnen Themenbereichen der Online-Befragung im Mittelpunkt des Interviews stehen würden. Die Interviews fanden auf Wunsch der InterviewpartnerInnen in den jeweiligen Institutionsräumen beziehungsweise Arbeitsräumen statt. Auch richteten sich die Termine nach den Kapazitäten und Arbeitszeiten der TeilnehmerInnen. So fanden zwei Interviews vor, eines nach und eines während der regulären Arbeitszeit statt. Die Interviews dauerten im Schnitt eine Stunde, waren in luxemburgischer Sprache geführt und, mit Einwilligung der Interviewpartner, auf Tonband aufgenommen. Allen InterviewpartnerInnen wurde darüber hinaus eine Erklärung zum Schutz der persönlichen Daten zur Unterschrift vorgelegt. Damit erklärten sich die InterviewteilnehmerInnen mit der Benutzung der anonymisierten Aussagen und Informationen aus dem Interview im Rahmen des Dissertationsprojektes einverstanden. Die Unterzeichneten wurden darauf hingewiesen, dass sie zu jedem Zeitpunkt ihre Zusage zur Benutzung der Aussagen zurückziehen können.

Die Interviews basierten auf einem teilstrukturierten Leitfaden (siehe Anhang 10), der je nach Situation und Verlauf des Interviews mal mehr, mal weniger intensiv zum Einsatz kam. So kamen auch nicht in allen Interviews alle Fragen des Leitfadens zum Einsatz. Den Interviews lag eine gewisse Offenheit zugrunde, die Raum sowohl für intensivere Nachfragen als auch für das Aufgreifen neuer Themenbereiche bot. Nach jedem Interview wurde ferner ein Postskript verfasst. Dieses diente unter anderem dazu, den Leitfaden im Anschluss an das Interview noch einmal zu überprüfen und gegebenenfalls zu überarbeiten. Dabei erfuhr der Leitfaden stellenweise eine Anpassung, die Grundstruktur aber wurde nicht verändert.

Datenanalyse der Interviews

Die vier Interviews wurden vollständig transkribiert und im Anschluss nach dem gleichen Verfahren, in Anlehnung an die Grounded Theory, ausgewertet. Der erste Lesedurchgang diente dazu, jede einzelne Aussage im Interview mit einer Randnotiz oder einer formulierten Paraphrase am Rande des Dokumentes zu versehen. Es folgte die Übertragung der einzelnen Aussagen in ihrer chronologischen Abfolge in eine Tabelle und einer Ausformulierung deutscher Paraphrasen anhand der Randnotizen. Im Anschluss wurde jede einzelne Aussage beziehungsweise Paraphrase kodiert. Die Kodierung diente dazu, die Aussage zu jedem Zeitpunkt der passenden InterviewpartnerIn zuordnen zu können. Die paraphrasierten und kodierten Aussagen wurden aus den Dokumenten herauskopiert und in einzelne unabhängige Aussagen zurechtgeschnitten, so dass jede Aussage zunächst für sich stand.

Daraufhin folgte die Überprüfung auf Gemeinsamkeiten nach dem Prinzip der qualitativen Heuristik und die gegenseitige Zuordnung aller Aussagen (vgl. Krotz, 2005; siehe auch Kapitel 6.3.3). Der Vorgang wurde sooft wiederholt bis jede einzelne Aussage aller InterviewpartnerInnen einer Kategorie zugeordnet war. Anschließend galt es, die so entstandenen Aussagekategorien mit einem Oberbegriff versehen. Diese Kategorien konnten sodann in die Tabelle der InterviewpartnerInnen zu den passenden Aussagen überführt und dabei erneut auf Gemeinsamkeit überprüft werden. Einige Aussagen erfuhren hier eine neue Zuordnung und wurden unter anderen Kategorien als den Ursprünglichen gefasst. Mit Zuordnung der Kategorien in die Tabellen konnte zeitgleich überprüft werden, welche InterviewpartnerIn sich zu welchen Themen beziehungsweise Kategorien geäußert hatte und welche nicht.

7.2 Erhebungsphase II: Datenerhebung zur Struktur der untersuchten Jugendkulturen

Die Ergebnisse aus der Pilotstudie machten deutlich, dass eine ganze Bandbreite an unterschiedlichen Jugendkulturen in Luxemburg existiert. Die gefundene Vielfalt spiegelte durchaus die bekannten und auch aktuellen Jugendkulturen und Szenen aus dem (benachbarten) Ausland wider. Die Ergebnisse und Erfahrungswerte aus der Pilotstudie ließen aber keine gültigen Aussagen über Intensität und Bedeutung der einzelnen Jugendkulturen in Luxemburg oder etwa in Bezug auf die Gesamtheit der Jugendkulturen zu. Die Pilotstudie erhob keineswegs Anspruch auf eine vollständige Erfassung aller Jugendkulturen in Luxemburg. Die gefundene Vielfalt machte allerdings sehr deutlich, dass eine Fokussierung auf einige wenige Jugendkulturen für den weiteren Forschungsverlauf zwingend notwendig war. Dem gegenüber stand die Möglichkeit den Fokus auf eine einzelne Jugendkultur zu lenken. Dies erschien für eine erste gezielte Forschungsarbeit in dem Themenbereich als zu reduziert, da sie wenig Aufschluss über das Phänomen der Jugendkulturen in Luxemburg bieten könnte und auf der Ebene der Struktur nicht zwingend Rückschlüsse auf andere Jugendkulturen zulassen würde.

Aus dieser Situation heraus entstand die Idee, den Forschungsgegenstand nach der Vorlage der qualitativen Heuristik maximal strukturell zu variieren (siehe Kapitel 6.1.2). Die ausgewählten Jugendkulturen sollten sich dabei möglichst stark in Themenfokus, Genre, Größe und Bekanntheit (die beiden Letzteren gemäß den

Ergebnissen der Pilotstudie) unterscheiden. Nach der Erforschung und Darstellung jeder ausgewählten Jugendkultur ließe die im Anschluss daran ausgeführte Analyse auf Gemeinsamkeiten die Formulierung von Prognosen in Bezug auf weitere Jugendkulturen zu.

Ausgehend von den Ergebnissen der Pilotstudie wurde zunächst ein Ranking erstellt und sodann mögliche Kombinationen herausgearbeitet. Dabei wurde deutlich, dass einige potentielle Jugendkulturen sich aufgrund ihres ähnlichen Themenschwerpunktes, zum Beispiel Sport oder Musik, gegenseitig ausschlossen (siehe Kapitel 8.5). Darüber hinaus sollte möglichst keine besondere Affinität seitens des Forschers zu den zu untersuchenden Jugendkulturen bestehen, um sowohl den TeilnehmerInnen der Jugendkultur als auch dem Themenbereich selbst möglichst unvoreingenommen zu begegnen und als 'Outsider-in' ins Feld zu gehen (vgl. MacRae, 2007).

7.2.1 Auswahl und Akquisition der Interviewpartner

Im Anschluss an die Ausarbeitung der Kombinationsmöglichkeiten für die Feldforschung wurden die einzelnen Jugendkulturen auf ihre Erreichbarkeit überprüft und über Kontaktformulare auf Homepages angesprochen. Die Akquise von InterviewpartnerInnen über einen Direktkontakt im Feld hätte eine intensivere Bewegung im entsprechenden Jugendkulturumfeld erfordert: zum Beispiel, um geeignete InterviewpartnerInnen zu gewinnen oder zur Organisationselite vorzudringen. Denn um möglichst intensive und weitreichende Daten zu erhalten, erschienen InterviewpartnerInnen aus dem Level 'Szene-Elite' als besonders geeignet (siehe auch Kapitel 8.5).

Vor diesem Hintergrund wurde eine Kontaktaufnahme über eine einschlägige Homepage¹⁰⁷ bevorzugt, um so möglichst direkt mit geeigneten InterviewpartnerInnen in Kontakt zu treten. Denn neben grundlegendem Wissen und Können eine Homepage zu gestalten, erfordert die Bereitstellung der Homepage auch ein einschlägiges Wissen über die Jugendkultur beziehungsweise die Szene und ihr Geschehen (vgl. Hitzler & al, 2005a), da sie eine zentrale Plattform der Informationsweitergabe (nebst zum Beispiel Fanzines und Magazinen) innerhalb der Szene darstellt (vgl. Bauer, 2010; Vogelgesang, 2003). Hieraus lässt sich schließen, dass GestalterInnen der Homepages ein solides (Grund-)Wissen über die Szenen und ihre Aktivitäten zu eigen ist. Die Kontaktformulare ließen wenig Raum für die Formulierung, dass im Rahmen des Dissertationsprojektes freiwillige Mitglieder gesucht wurden, die sich bereit erklärten, in einem Interview über ihre Jugendkultur und ihren Zusammenschluss zu berichten¹⁰⁸. Die Kontaktaufnahmen in den ersten drei unterschiedlichen Jugendkulturen waren bereits erfolgreich. Damit stand die

¹⁰⁷ Anhand einer Internetrecherche wurden darauf hin zunächst einschlägige Homepages ermittelt. Über die auf der Homepage vorhandenen Kontaktadressen beziehungsweise Kontaktformulare wurde zunächst je ein HomepagebetreiberInnen (beziehungsweise Betreibergruppe) jeder Jugendkultur angeschrieben. Die Wahl der Homepage richtete sich dabei vorwiegend nach der Reichweite der Inhalte und den angesprochenen Themen.

¹⁰⁸ Das Anschreiben enthielt eine kurze Darstellung zur Person des Forschers und dem Forschungsvorhaben mit der Bitte um Teilnahme an der Studie und dem Hinweis zu ausführlicheren Informationen zum Dissertationsprojekt. Die Erstkontakte mit der LAN-, der Techno- und der Parkourjugendkultur wurden jeweils positiv angenommen und eine Bereitschaft zum Interview in Aussicht gestellt. Über den elektronischen Schriftverkehr wurden kurze Rückfragen geklärt und sodann der jeweilige Termin zur Durchführung des Interviews vereinbart.

Auswahl für die Jugendkulturen LAN-Gaming, Techno und Parkour fest (siehe Kapitel 8.5). Nach kurzen weiteren Erläuterungen über E-Mail, waren die jeweiligen Kontaktformularverwalter ohne Weiteres dazu bereit über ihre 'Szene' zu berichten. Datum, Zeit und Ort des Interviews wurden dabei jeweils von den Interviewpartnern bestimmt. Ursprünglich waren alle Interviews als Einzelinterviews abgesprochen und konzipiert. Erst zum vereinbarten Termin erwiesen sich die Interviews mit LAN-Gamern und Traceurs (Parkour) als Mehrpersoneninterviews¹⁰⁹.

Um die Anonymität der Interviewpartner wahren, wird im Folgenden auf eine detaillierte Darstellung jeder einzelnen Person verzichtet (siehe auch Kapitel 7.6). Denn die überschaubaren Rahmenbedingungen des Landes Luxemburg spiegeln sich in den (ausgewählten) Jugendkulturen und Szenen wider. Sie sind gemein hin überschaubar groß und ihre aktiven Mitglieder szeneeintern bekannt. Einzelne Personen lassen sich folglich anhand der Kombination weniger Kriterien ohne Weiteres identifizieren. Um hingegen aufzuzeigen, dass es sich bei den Personen um Insider handelt, wird auf die Darstellung eines durchschnittlichen Interviewpartners zurückgegriffen. Die Auswahl der nachstehenden Kategorien in der Tabelle (Abb. 10) erfolgte anhand einer Einteilung, die eine mögliche Rückführung auf die Personen erschwert.

| Code | Geschlecht | | Alter in Jahren ¹¹⁰ | | | Ethnie | | Szenezugehörigkeit in Jahren | | |
|---------|------------|---|--------------------------------|-------|-------|--------|--------|------------------------------|------|-----|
| | M | W | <20 | 21-30 | 31-40 | LU | andere | <3 | 3-10 | >10 |
| LAN | | | | | | | | | | |
| Laurent | X | | | | X | X | | | | X |
| Louis | X | | | X | | X | | | X | |
| Techno | | | | | | | | | | |
| Thierry | X | | | X | | X | | | X | |
| Parkour | | | | | | | | | | |
| Phil | X | | X | | | | X | X | | |
| Pete | X | | X | | | | X | X | | |

Abb. 10. Statistische Daten der Interviewpartner der Erhebungsphase II (eigene Darstellung)

Der durchschnittliche Interviewpartner ist männlich, etwa Mitte Zwanzig und Luxemburger. Er ist berufstätig und hat einen (Aus-)Bildungsabschluss beziehungsweise befindet sich noch in der Ausbildung. Er gehört zum aktiven Kreis der jeweiligen Szene(gruppe) und ist gegebenenfalls sogar eines der Gründungsmitglieder. Innerhalb der Gruppe ist er mehr oder weniger intensiv meist in mehr als nur ein Aufgabengebiet eingebunden. Eine seiner Aufgaben ist die optische und inhaltliche (Mit-)Gestaltung einer szenerelevanten Homepage. Sein Einstieg in die Szene erfolgte um das 17. Lebensjahr. Sein Interesse am Thema der Jugendkultur zeigte sich aber bereits einige Jahre vorher.

¹⁰⁹ Zu dem Interview zu LAN-Gaming erschienen drei Gamer, wovon zwei sich maßgeblich äußerten. Der dritte Interviewpartner äußerte sich nur an ganz wenigen Stellen. Seine Aussagen wurden berücksichtigt und mit ausgewertet, sie enthielten aber keinerlei Aussagen zur seiner Person, seiner Tätigkeit oder seiner Sichtweise. Im Wesentlichen handelte es sich um kurze weiterführende, zumeist bildliche Untermalungen der Ausführungen der beiden anderen Interviewpartner. Aus diesem Grund wurde darauf verzichtet, den Interviewpartner (Code: Loic) in die Tabelle (Abb. 10 und Abb. 12) mit aufzunehmen.

¹¹⁰ Die Angaben zum Alter und den Jahren der Szenezugehörigkeit beziehen sich auf die Daten zum Zeitpunkt der Erhebung.

7.2.2 Aufbau und Ablauf der teilstrukturierten Interviews

Um die drei ausgewählten Jugendkulturen in ihrer Eigenschaft als Zusammenschluss und auf ihre Struktur auf Gemeinsamkeiten hin überprüfen zu können, bedurfte es eines (Vor-)Verständnisses von Jugendkulturen und bestehender möglicher Konzepte jugendkultureller Gruppierung und Zusammenschlüsse, um die mögliche Reichweite der Strukturen überhaupt zu erfassen. Wie dargelegt, diente hier das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher (2010b) als Grundlage und Grundverständnis.

Mit den Interviewpartnern beziehungsweise Interviewgruppen wurden teilstrukturierte Interviews geführt. Dabei wurde nach dem gleichen Prinzip wie in der Erhebungsphase I verfahren: Die Methode des problemzentrierten Interviews diente als Grundgerüst für den Aufbau und die Umsetzung des Interviews, für die Ausführung wurde darüber hinaus das Konzept des Experteninterview als Herangehensweise berücksichtigt (siehe Kapitel 6.2.2.). Auch in dieser Erhebungsphase fand im Vorfeld eine, in diesem Fall szenespezifische, Aneignung von Wissen im Sinne Kleinings statt (siehe Kapitel 6.1.2). Denn das reelle Wissen um die Situation vor Ort konnten letztlich nur die Szenemitglieder selbst liefern.

Der Leitfaden orientierte sich an der kartographischen Operationalisierung des Szenekonzeptes nach Hitzler und Niederbacher (2010b) und diente vor allem der Datenerhebung sozio-struktureller Merkmale, der Geschichte und Besonderheiten der Szene sowie der Umsetzung und dem (Er-)Leben der jugendkulturellen Aktivität¹¹¹. Hierzu wurde zunächst ein Fragenkatalog erstellt (siehe Anhang 11), aus dem anschließend die Fragen für das Interview herauskristallisiert und der Leitfaden konzipiert wurden (siehe Anhang 12). Auch wenn den Interviews ein Leitfaden zugrunde lag, wurden die Interviews möglichst offen geführt. Denn je weniger ein Forschungsgegenstand bekannt ist, was im Falle der Jugendkulturen in Luxemburg ohne Zweifel der Fall war, um so mehr empfiehlt es sich, auf weniger standardisierte Interviewtechniken zurückzugreifen (vgl. Reinders, 2005). So konnte im Verlauf der Interviews auf neue Fragestellungen oder Themenbereiche, die sich aus dem Gespräch ergaben, eingegangen und konkrete, auf die Struktur und die sozio-strukturellen Merkmale zugeschnittene Fragen gestellt werden. Diese 'leichte' Strukturierung diente ebenso dazu, ein Ausufern anzusprechender beziehungsweise angesprochener Themen zu vermeiden und das Interview thematisch zu fokussieren (vgl. ebenda).

Die Treffen wurden vorab über den elektronischen Schriftverkehr vereinbart. Dabei fiel die Wahl des Datums, der Zeit und des Ortes den Interviewpartnern zu. Ein Interview fand zum Mittagessen im Restaurant statt, ein Interview nach Feierabend in einer Dorfkneipe und ein Interview am Wochenende im Rahmen einer Szeneaktivität. Zwei Interviews wurden in luxemburgischer und eines in französischer Sprache geführt. Im Verlauf der Interviews haben die 'Gruppeninterviews' eine durchaus fruchtbare Dynamik aufgezeigt, die den Mitteilungsfluss aber vor allem auch den Informationsfluss förderte. So wurden sich

¹¹¹ Der Leitfaden visierte unter anderem Fragen zum Themenschwerpunkt, zur Struktur, zur Philosophie sowie zur Geschichte der Szene, zu Aktivitäten und Events, Treff(punkt)en, Besonderheiten und Mitgliedern an. Thematisiert wurden ebenfalls der persönliche Einstieg in die Szene und der persönliche Bezug beziehungsweise die Bindung der Interviewpartner an die Szene.

zum Beispiel gegenseitig 'Bälle zugespielt', Informationen vertieft, ergänzt oder auch korrigiert. Nach jedem Interview wurde ein Postscript über die Situation und den Verlauf des Interviews sowie zusätzliche Beobachtungen und Gedanken verfasst (vgl. Girtler, 2001; Reinders, 2005). Das Postscript diente unter anderem dazu, den Leitfaden im Anschluß an das jeweilige Interview zu überdenken und gegebenenfalls anzupassen. Die Interviews wurden auf Band aufgezeichnet und im Anschluß an das Interview transkribiert. So wurde im Laufe der Erhebung die Perspektive des Forschers auf den Forschungsgegenstand durch die unterschiedlichen Zeiten, Orte und Anzahl der Personen durchaus strukturell variiert (vgl. Kleining, 1982). Die Ergebnisse der Interviews wurden zum Teil durch freie teilnehmende Beobachtungssequenzen in den drei Szenen im weiteren Verlauf ergänzt.

7.2.3 Datenanalyse der Interviews

Im Anschluss an die Transkription der Interviews erfolgte eine Paraphrasierung Zeile um Zeile, Aussage um Aussage, die durch Randnotizen thematisch zugeordnet wurden. Die Interviews wurden im Folgeschritt in ihre einzelnen Aussagen zerlegt, die Paraphrasen erneut überprüft und sodann entlang der Kategorien nach Hitzler und Niederbacher (2010b) zugeordnet. Die Autoren beschreiben in *Leben in Szenen* 12 Kategorien, anhand derer sie die Kartographie einer Szene erstellen. Entlang dieser Kartografie lassen sich sogenannte 'Steckbriefe' der Szenen erzeugen. Es handelt sich dabei um Merkmale, die jede Szene aufweist und die folglich nachgezeichnet werden können. Die Ausprägung der unterschiedlichen Merkmale variiert jedoch von Szene zu Szene; sie spiegeln die inhaltliche Struktur einer Szene wider. Im Einzelnen handelt es sich dabei um die Kategorien 'History', 'Facts und Trends', 'Fokus', 'Einstellungen', 'Lifestyle', 'Symbole und Accessoires', 'Rituale', 'Events', 'Treffpunkte', 'Medien', 'Strukturen' und 'Relations'. Die Kategorien lassen sich wie folgt operationalisieren (vgl. ebenda):

| | |
|----------------|--|
| History | meint <ul style="list-style-type: none"> • die Entstehung und den Werdegang, die Entwicklung der Szene, • herausgehobene Ereignisse, • Persönlichkeiten der Szene, • gesellschaftliche Entwicklung(en) und ihr Einfluss auf die Entwicklung der Szene. |
| Facts & Trends | meint <ul style="list-style-type: none"> • die sozio-strukturellen Merkmale wie Alter, Geschlecht, Herkunft, Bildungsgrad, Ethnien, Sprachen, die relative aktuelle Größe, • Entwicklungstendenzen der Szene. |
| Fokus | meint <ul style="list-style-type: none"> • das zentrale Thema, das zentrale Anliegen der Szene: zum Beispiel Musik, Sport, Philosophie, • die Aneignung des öffentlichen Raumes, • szenetypische Aktivitäten der Interaktion, Kommunikation, Produktion. |
| Einstellungen | beschreibt <ul style="list-style-type: none"> • typische Relevanzsysteme, • implizite Einstellungen und explizite Motivationen der SzenegängerInnen: zum Beispiel Überwindung von Grenzen, Grenzen als wichtiger Aspekt der eigenen Identität und menschlicher Existenz. |
| Lifestyle | beschreibt <ul style="list-style-type: none"> • die Lebensstilumsetzung und -äußerung; • die Reichweite der Verhaltensgewohnheiten und Handlungselemente außerhalb des Szenelebens: Wie wird das Szene-Engagement in den Alltag integriert? |

| | |
|-----------------------|--|
| Symbole & Accessoires | meint <ul style="list-style-type: none"> • die szenespezifischen bildlichen, sprachlichen Symbole und Artefakte der Szene, • modische, kleidungstechnische und andere sachbezogene Accessoires, die sich die Szene zu Eigen macht. |
| Rituale | beschreibt <ul style="list-style-type: none"> • bestimmte Rituale, die in der Szene stattfinden und sich mit einer gewissen Regelmäßigkeit wiederholen und fester Bestandteil sind: zum Beispiel Begrüßungsrituale, Aufnahme-rituale. |
| Events | aufgezeigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • gesellige (Groß-)Ereignisse, die der Intensivierung, der (Re-)Produktion und Stabilisierung des 'Wir'-Bewusstseins dienen, • außeralltäglicher Rahmen mit mehr oder weniger großem (Produktions- und Organisations-)Aufwand; der Aufwand ist größer als für 'normale' Zusammenkünfte, • Formen und Ablaufstrukturen der Events. |
| Treffpunkte | beschrieben werden <ul style="list-style-type: none"> • Zusammenkünfte im szenen-alltäglichen Rahmen (das 'alltägliche' Pendant zum Event), • +/- verlässliche Treffpunkte der SzenegängerInnen: zum Beispiel gestaltete Räumlichkeiten, öffentliche Plätze, • zu welchen Zeiten die Treffpunkte genutzt werden und die Verweildauer der beteiligten SzenegängerInnen. |
| Medien | fokussiert <ul style="list-style-type: none"> • die Medien die genutzt und/ oder hergestellt werden: etwa Flyer, Internet, • in welcher Form die Medien verfügbar und zugänglich sind, • wer maßgeblich für die Gestaltung zuständig ist, • die Nutzung von Kommunikationsmitteln: Blogs, E-Mails, interaktive Mittel, etwa Chat oder Facebook, • den Umgang der Szene mit den Medien: zum Beispiel Reaktionen und Erfahrungen mit der Presse, Nutzung bestehender gesellschaftlicher Kommunikationsmittel. |
| Struktur | beschreibt <ul style="list-style-type: none"> • in Anlehnung an das Szenemodell nach Hitzler und Niederbacher, wie sich die Szene konzipiert, zum Beispiel die regionale Verteilung, ob es sich um eine oder mehrere Gruppen handelt, wie und ob sie vernetzt sind, ob Untergruppen bestehen, • beschreibt die nationalen Verbindungen zwischen verschiedenen Szenegruppen. |
| Relations | beschreibt <ul style="list-style-type: none"> • die Verbindungen der Szene zu anderen Szenen, sowohl themenähnlichen als auch themenfremden Szenen, • nationale und internationale Verbindungen, • eventuelle Verbindungen und Connections zu anderen Gruppierungen/ Institutionen. |

*Abb. 11. Operationalisierung der Szenestruktur-Kategorien
(Quelle: Hitzler und Niederbacher (2010b); eigene Darstellung)*

Aussagen in den Interviews, die sich keiner Kategorie eindeutig zuordnen ließen, wurden vorläufig neuen, passenden Kategorien zugeordnet, zum Beispiel 'Selbstverständnis/ Selbstdefinition', 'Fremdbild', 'Voraussetzungen' und 'Sonstiges'. Die Kodierung der Interviews wurde in kollegialen Validierungssitzungen mit KollegInnen aus der qualitativen Forschung diskutiert, überprüft und korrigiert oder ergänzt. Die Datenauswertung der ersten Zwischenergebnisse diente der Überprüfung der Anwendbarkeit des Szenekonzeptes. Ebenso wurden die ersten szenespezifischen kategorisierten Aussagen pro Kategorie auf Gemeinsamkeiten hin

analysiert: zum Beispiel wurde der geschichtliche Werdegang mit prägenden Ereignissen einer Szene anhand der Daten nachgezeichnet und mit den beiden geschichtlichen Werdegängen und Verläufen der anderen Szenen auf Gemeinsamkeiten hin queralysiert.

Die Analyse galt nach der Kodierung aller Aussagen, erster Analyseergebnisse und der ersten Queralysen nicht als abgeschlossen. Im weiteren Forschungsverlauf konnten kontinuierlich neue und ergänzende Daten zu den Strukturkategorien erhoben werden. Es ließen sich sowohl Informationen und Daten über die laufenden Beobachtungssequenzen erheben als auch aus unterschiedlichen Dokumenten der Szenen: hier im Einzelnen die Homepages und die Interaktion auf Facebook. Darüber hinaus wurde der Themenkomplex zur Szenestruktur als Einstieg in die ero-epischen Gespräche in der Erhebungsphase III aufgegriffen. So konnten im weiteren Forschungsverlauf die Daten zur Szenestruktur permanent ergänzt und aktualisiert werden, wodurch die Kategorien und zugewiesenen Aussagen wieder überprüft wurden.

Eine weitere und zusätzliche Überprüfung der Kategorien und der Codierung wurde vorgenommen, als für die Erhebungsphase III auf die computergestützte Datenanalyse zurückgegriffen wurde. Sämtliche bereits kodierte Aussagen aus den ersten drei Interviews wurden in die Auswertungsdatei überführt, erneut überprüft, in ihrer Kategorie bestätigt oder wurden neu zugeordnet. Im Verlauf der computergestützten Datenanalyse wurden für jede Kategorie Sub-Kategorien generiert. Über einen weiteren Kodierungsdurchgang wurden die Aussagen aus den Kategorien den Subkategorien zugeordnet. Dieser Vorgang wurde sooft wiederholt, bis alle Aussagen Sub-Kategorien zugeordnet waren (siehe hierzu auch Anhang14). Abschließend wurde für jede der drei Jugendkulturen eine Szenedarstellung in Form eines 'Szenesteckbriefs' vorgenommen (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b), zu jeder Kategorie ein inhaltlicher Text verfasst und die drei Szenen auf Gemeinsamkeiten hin untersucht (siehe hierzu Kapitel 9.10 und Kapitel 9.11).

7.3 Erhebungsphase III: Engagement und Motive von Szene-Elitemitgliedern

In allen Interviews der Erhebungsphase II ließen die Interviewpartner Aussagen, Berichte und ganze Erzählpassagen über ihre aktiven Tätigkeiten innerhalb der Szene(gruppe) in das Gespräch einfließen. Dies passierte in der Regel unaufgefordert und diente ihnen oftmals zunächst als Beispiel, um das, was in der Szene passiert, plastischer darzustellen und zu beschreiben. Diese Sequenzen waren mitunter sichtbar emotional unterlegt, sowohl bei eher negativ als auch bei eher positiv besetzten Erlebnissen. Hier wurden Aufgaben und Tätigkeiten deutlich, die weit über das übliche alltägliche Klischee eines gemeinen Szenemitglieds hinausreichen. Zwar stand bei den Interviewpartnern der Spaß am Themenschwerpunkt zweifelsohne im Vordergrund, dennoch ging es ihnen oftmals verstärkt darum, den Spaß am Thema zum Beispiel über Events für andere zu ermöglichen.

Die Interviewpartner hatten alle bereits Höhenflüge in ihrer Szenetätigkeit erlebt, mussten Flauten überbrücken und Rückschläge einstecken. Auch deuteten sich Unstimmigkeiten aufgrund generationsgeprägter Ansichten an, die einerseits die Lager zu spalten schienen, andererseits eine Re-Positionierung der Mitglieder mittelfristig erforderlich zum machen schienen. Wenn motiviertes Handeln (siehe

Kapitel 5) nicht nur auf das Erreichen oder das Vermeiden von Zielen und Zwecken ausgerichtet ist, was motiviert Personen trotz offensichtlicher Flaute und wiederholten Rückschlägen sich weiterhin für ihre Szene zu engagieren? Welche Erwartungen werden an das Ergebnis des Handelns gerichtet? Welche Anreize wirken sich auf die Entscheidung aus? So richtete sich der Fokus in der dritten Erhebungsphase auf das Engagement und den dahinterliegenden Motiven von Szenemitgliedern aus der Szene-Elite: 'Was machen die eigentlich?' und 'Warum machen sie das, was sie machen?'

7.3.1 Auswahl und Akquisition der Gesprächspartner

In der Erhebungsphase III wurden als GesprächspartnerInnen¹¹² nur Personen in Betracht gezogen, die nach dem Szenekonzept zur Szene-Elite gezählt werden können. Da es sich hierbei um eine von außen zugewiesene Charakterisierung handelt und die Mitglieder selbst nicht mit den Bezeichnungen operieren, wurde nach Personen Ausschau gehalten, die offensichtlich und maßgeblich an der Organisation und Durchführung von szenespezifischen Events beteiligt sind. Hierzu wurde auf Informationen und Erfahrungen aus den Beobachtungssequenzen zurückgegriffen, der Austausch und die Ankündigungen der Szenemitglieder auf Facebook und den Homepages verfolgt und ausgewertet, Informationen und Bekanntschaften von szeneeexternen Dritten berücksichtigt und gegebenenfalls in Anspruch genommen oder aber szeneeinterne Empfehlungen in Betracht gezogen¹¹³. Anliegen war es, das Sampling möglichst kontrast- und facettenreich zu halten (vgl. Kelle & Kluge, 2010; Merken, 2009) und so eine maximale Variation anzustreben. So wurden zum Beispiel im Bereich der LAN-Szene E-Sportler mit berücksichtigt und bei der Techno-Szene darauf geachtet, dass es sich bei den Interviewpartnern nicht ausschließlich um aktive DJs handelte. Im Allgemeinen wurde auf eine heterogene Altersverteilung und auf die Tatsache geachtet, dass nicht alle Gesprächspartner ein und derselben Szenegruppe angehörten.

Der Kontakt kam dabei entweder über die direkte Kontaktaufnahme (zum Beispiel beim Event), über den Facebook-Chat, über das Kontaktformular der Homepage oder über eine telefonische Kontaktaufnahme zustande. Dabei hat sich gezeigt, dass ein relativer Bekanntheitsgrad der eigenen Person und des Forschungsvorhabens durch die Beobachtungssequenzen von Vorteil war. Dies erleichterte die Kontaktaufnahme und vermutlich auch die Zusage der Gesprächspartner, insbesondere in den beiden Szenen LAN-Gaming und Parkour. In der Technoszene gestaltet sich der Zugang zunächst etwas mühsamer¹¹⁴.

Nachdem potentielle Gesprächspartner identifiziert waren, verlief die Kontaktaufnahme durchweg problemlos und positiv. Das Interesse an der Studie und

¹¹² Im Zusammenhang mit der Erhebungsphase III wird die Bezeichnung Interview durch Gespräch und folglich Interviewpartner durch Gesprächspartner ersetzt. Diese Entscheidung beruht auf der Tatsache, dass in dieser Erhebungsphase keine Interviews, sondern ero-epische Gespräche als Methode zum Einsatz kamen.

¹¹³ Hier sei angemerkt, dass nicht unreflektiert auf die Möglichkeit der szeneeinternen Empfehlungen zurückgegriffen wurde, um eben zu vermeiden, dass von der Szene 'ausgesuchte' Personen vorgeschlagen werden können. Die Vorschläge wurden zur Kenntnis genommen, anhand der Beobachtungssequenzen gegebenenfalls überprüft und entweder als Interviewpartner in Erwägung gezogen oder eben nicht.

¹¹⁴ Hierfür lassen sich viele mögliche Gründe denken: zum Beispiel die für den Forscher zunächst undurchsichtiger und unübersichtlicher Struktur und Zusammensetzung der Szene und die schwierigere Zuordnung der Personen zur Szene-Elite.

die Tatsache, dass sich jemand möglichst unvoreingenommen mit dem Szenegeschehen auseinandersetzt, waren groß und wirkten sich unterstützend auf die Bereitschaft zur Teilnahme aus. Bedenken gab es in wenigen Fällen in Bezug auf die Anonymisierung und die Handhabung der Daten, denen aber über (er-)klärende Informationen entgegengewirkt werden konnte. Lediglich fünf Personen aus unterschiedlichen Szenen haben die Teilnahme aus verschiedenen Gründen abgelehnt beziehungsweise den Versuch der Kontaktaufnahme ignoriert.

Die Gesprächspartner waren alle männlich. Insgesamt ist die Geschlechterverteilung in den Szen-Eliten der drei Szenen sehr unausgewogen und Frauen sind in den Szene-Eliten definitiv unterrepräsentiert. In der LAN-Gaming und Parkourszene ist die Anzahl der Frauen, die sich im organisatorischen Bereich bewegen sehr übersichtlich. Eine Teilnahme von Frauen an der Studie wäre wünschenswert gewesen, allerdings hätte die Anonymität der Personen kaum gewahrt werden können. Die Anonymisierung der männlichen Teilnehmer gestaltete sich bereits schwierig, die Anonymisierung weiblicher Teilnehmer wäre quasi unmöglich gewesen. Denn es blieb fraglich, wie sinnvoll es gewesen wäre, weibliche Szenemitglieder zu befragen, dann aber die Geschlechterfrage beziehungsweise Gemeinsamkeiten (oder Unterschiede) zwischen den Geschlechtern aus Anonymitätsgründen nicht thematisieren und diskutieren zu können. Aus diesen Gründen wurde auf Gespräche mit weiblichen Szene-Elitemitgliedern in dieser Studie gänzlich verzichtet.

| | Code ¹¹⁵ | Alter ¹¹⁶ | | | Aktiv seit | | | Vorwiegende Szeneaktivität ¹¹⁷ | Ethnie | |
|---------|---------------------|----------------------|-------|-------|------------|------|-----|---|--------|--------|
| | | Bis 20 | 21-30 | 31-40 | <3 | 3-10 | >10 | | LU | Andere |
| LAN | Luc | | X | | | | X | Organisation, Leitung | X | |
| | Leo | | X | | | | X | Organisation, Umsetzung | X | |
| | Luss | | X | | | | X | Organisation, Umsetzung | X | |
| | Laurent | | | X | | | X | Organisation, Umsetzung | X | |
| | Louis | | X | | | | X | Organisation | X | |
| Techno | Tom | | X | | | X | | Organisation, Umsetzung | X | |
| | Timo | | | X | | | X | Produktion, Organisation | X | X |
| | Theo | | | X | | | X | Produktion, Organisation | X | |
| | Thierry | | X | | | X | | Koordination, Organisation | X | |
| Parkour | Paulo | X | | | | X | | Organisation, Umsetzung | | X |
| | Pascal | | X | | | X | | Umsetzung, Durchführung | X | |
| | Perry | X | | | X | | | Durchführung | | X |
| | Pontus | | X | | | X | | Durchführung | X | |
| | Phil | X | | | | X | | Organisation, Umsetzung | | X |
| | Pete | X | | | | X | | Organisation, Durchführung | | X |

Abb. 12. Statistische Daten der Partner der Erhebungsphase III und der Erhebungsphase II (kursiv)
(eigene Darstellung)

¹¹⁵ Die einzelnen Interviewpartner wurden mit einem Codenamen versehen, der ihnen auch mitgeteilt wurde, damit sie zu jeder Zeit ihre verwendeten und zitierten Aussagen wiedererkennen können.

¹¹⁶ Die Angaben zum Alter und den Jahren der Szenezugehörigkeit beziehen sich auf die Daten zum Zeitpunkt der Erhebung.

¹¹⁷ Die Kategorie *vorwiegende Szenetätigkeit* beschreibt das maßgebliche Aufgabengebiet, dem die Gesprächspartner zugeordnet werden können. Für die Bezeichnungen wurde dabei auf möglichst weitreichende Oberbegriffe zurückgegriffen, die einerseits deutlich machen sollen, dass die Personen durchaus zur Szene-Elite dazugezählt werden können, andererseits vage genug sind, um die Personen nicht zu de-anonymisieren. Eine zu spezifische Bezeichnung hätte durchaus eine Rückführung auf einzelne Personen ermöglicht, denn die Szene-Eliten sind zu klein und die Aufgaben zu spezifisch.

Wie bereits in der Tabelle zu den Interviewpartnern der Erhebungsphase II (Abb. 10), muss auch hier auf eine detaillierte Darstellung der Gesprächspartner verzichtet werden. Aus diesen Gründen wurde auf dieselbe Kategorisierung für die Darstellung der statistischen Daten der Personen zurückgegriffen. Die Tabelle (Abb. 12) beinhaltet alle Partner, deren Aussagen in die Auswertung der Daten einfließen: die Interviewpartner der Erhebungsphase II (kursiv) und die Gesprächspartner der Erhebungsphase III.

7.3.2 Aufbau und Verlauf der ero-epischen Gespräche

Da es in der Erhebungsphase III darum ging, dass sich die Interviewpartner zu persönlichen Inhalten, ihrem eigenen Szene-Engagement und den damit einhergehenden Motiven äußern sollten, wurde auf die Form des ero-epischen Gespräches zurückgegriffen. Dabei wurde davon ausgegangen, dass diese offene Form der Befragung eher Ergebnisse liefert, die die persönliche Situation und die soziale Realität wiedergeben, da die Interviewpartner nicht in eine künstliche Interviewsituation versetzt werden (vgl. Girtler, 2001). Um zu vermeiden, dass die Gespräche thematisch ausufernten, wurden die Gesprächspartner bereits im Vorfeld darauf hingewiesen, dass ein besonderes Interesse ihrem persönlichen Engagement und ihrer Tätigkeit in der Szene galt.

Die Vorbereitung des Forschers auf die Gespräche bestand in der Zusammenstellung thematischer Schwerpunkte und Fragestellungen, die im Zusammenhang mit Engagement und in Bezug auf die Studie von Interesse sein konnten. Es handelte sich dabei um eine Art Gedanken-Leitfaden (siehe Anhang 13), der aber nicht zur praktischen Anwendung, sondern lediglich als gedankliche Stütze genutzt wurde. Den Gesprächen ging jeweils eine mehr oder weniger kurze Unterhaltungssequenz voraus, bevor das eigentliche Gespräch mit Tonband aufgezeichnet wurde. Dies ergab sich meist aus der Situation des Treffpunktes, zum Beispiel weil im Restaurant Bestellungen aufgegeben werden mussten (siehe Abb. 13); diesem Umstand konnte durchaus ein situationsentspannender Effekt zugerechnet werden. Nach Beendigung des Gespräches wurden die Gesprächspartner gebeten, Angaben zu statistischen Daten ihrer Person zu geben sofern sie nicht bereits im Gespräch erwähnt oder vom Forscher schon schriftlich festgehalten worden waren. Den meisten Gesprächen folgte, nach Beendigung der Aufnahme, ebenfalls eine mehr oder weniger lange Unterhaltungssequenz, die inhaltlich im Postskript dokumentiert wurde. Den ersten Gesprächspartnern lag zudem eine schriftliche Erklärung zur Unterschrift vor, die ihnen den vertrauensvollen Umgang der Daten und die alleinige Verwendung im Rahmen des Dissertationsprojektes zusicherte und sie darauf hinwies, ihre Aussagen zu jedem Zeitpunkt vor der Niederschrift zurückziehen zu können. Dieses 'offizielle' Papier stieß bei den meisten Gesprächspartnern auf Unverständnis und löste eher Miss- als Vertrauen aus, so dass in der Folge auf das Papier verzichtet wurde und die Zusicherung mündlich erfolgte (siehe Kapitel 6.5).

| | Datum | Zeit | Ort | Dauer |
|--------|-----------|--------------|--------------------------------------|----------------|
| Luc | Nov. 2011 | Nachmittags | Gespräch über Skype | Ca. 60 Minuten |
| Leo | Dez. 2011 | Abends | Restaurant | Ca. 60 Minuten |
| Luss | Jan. 2012 | Abends | Vor dem Event | Ca. 60 Minuten |
| Timo | Nov. 2011 | Abends | Bar | Ca. 80 Minuten |
| Tom | März 2012 | Nachmittags | Café-Terrasse | Ca. 60 Minuten |
| Theo | Juni 2012 | Früher Abend | Kneipen-Terrasse | Ca. 45 Minuten |
| Paulo | Nov. 2011 | Nachmittags | Kneipe | Ca. 60 Minuten |
| Perry | Feb. 2012 | Abend | Während der Aktivität ¹¹⁸ | Ca. 45 Minuten |
| Pontus | Feb. 2012 | Abend | Während der Aktivität | Ca. 40 Minuten |
| Pascal | März 2012 | Abend | Kneipe | Ca. 60 Minuten |

Abb. 13. Eckdaten zu den ero-epischen Gesprächen der Erhebungsphase III (eigene Darstellung)

Die Tonbandaufnahme der Gespräche erfolgte mit der Genehmigung der Gesprächspartner. Zwei Teilnehmer stimmten der Aufnahme aus unterschiedlichen Gründen nicht zu und bevorzugten das Festhalten des Gespräches über Notizen. Bei einem Gespräch fiel das Aufnahmegerät unbemerkt aus, so dass das Gespräch unmittelbar im Anschluss anhand von Notizen festgehalten werden musste. Ein Gespräch fand nicht im direkten Austausch, sondern über Telefon (Skype) statt. Die Gespräche dauerten ca. eine Stunde. Die Wahl des Termins und Ortes fiel den Gesprächspartnern zu. So konnte zwar kaum Einfluss auf eine strukturelle Variation in Bezug auf die Rahmenbedingungen genommen werden, diese ergab sich aber nahezu von selbst.

Alle Aufnahmen wurden transkribiert beziehungsweise die Notizen als Bericht verfasst und den jeweiligen Gesprächspartnern zur Validierung zugeschickt. Durch die Validierung konnten einige Unklarheiten aufgrund akustischer Störungen bei der Aufnahme geklärt, szenespezifische (Fach-)Begriffe oder Namen oder bei den Berichten etwaige unvollständige Notizen korrigiert werden. Im weiteren Verlauf waren die drei Notiz-Berichte den transkribierten Gesprächen gleichgestellt und ihre Auswertung und Analyse erfolgte nach demselben Verfahren wie bei den Gesprächen.

7.3.3 Datenanalyse der ero-epischen Gespräche

Bei der Datenanalyse der Erhebungsphase III handelte es sich um eine computergestützte qualitative Datenanalyse mit MAXQDA. Die transkribierten Berichte und ero-epischen Gespräche wurden gleichwertig der computergestützten Analyse unterzogen. Die Analyse begann unmittelbar nach Erhalt der ersten Daten und setzte sich parallel zur Erhebung fort. Während der Sammlung der Daten erfolgte zunächst die (erneute) Analyse und Kodierung der Interviews der Erhebungsphase II zur Struktur (siehe Kapitel 7.2.3) und in den Folgeschritten auch zum Engagement und zu den Motiven. Die Bildung der Kategorien und Unterkategorien sowie die Zuweisung der Aussagen unterlagen dabei einem permanenten Prozess der Überprüfung, Überarbeitung und Anpassung nach jeder Gesprächsauswertung.

Jedes weitere fertiggestellte Transkript aus der Erhebungsphase III durchlief im Anschluss den gleichen Prozess der Analyse. Zunächst galt es, die Transkripte Schritt

¹¹⁸ Die Gespräche mit Perry und Pontus fanden zwar im Verlauf der Szeneaktivität statt, aber abseits des Treibens, in einen separaten, ruhigen Raum.

für Schritt, Aussage um Aussage auf den Themenbereich der Szenestruktur hin zu untersuchen und die Aussagen den passenden Kategorien zuzuführen. Es folgten ein identischer Kodierungsdurchlauf zum Themenbereich des Engagements und ein weiterer Kodierungsdurchlauf zum Themenbereich der Motive. Die Kategorienbildung der Struktur richtete sich nach den zu Beginn des Kapitels dargelegten 12 Kategorien nach Hitzler und Niederbacher (2010b). Die Kategorienbildung des Themenblocks zum Engagement lehnte sich an Kriterien nach Hitzler und Niederbacher (2010b), Großegger und Heinzlmaier (2004) und Farin (2001) an. Die Kategorien für den Block zu den Motiven (Einstiegs- und Bleibemotive) folgten den Motiv-Kategorien des freiwilligen Engagements aus den Studien von Dux et al. (2009), Dresen (2007) und Corsten et al. (2008) an (siehe Kapitel 4). Eine ausführliche Darstellung der verwendeten Kategorien in der computergestützten Analyse befindet sich im Anhang (siehe Anhang 14-18). Darüber hinaus wurden einzelne Kategorien und insbesondere die Subkategorien induktiv aus den Datensätzen gewonnen. Nach dem dreifachen Durchlauf aller Transkripte fand die Zuordnung der Aussagen aus den Kategorien in die entsprechenden Subkategorien statt. Diese fassten den Inhalt der Aussage noch gezielter und besser. Dabei konnte es durchaus vorkommen, dass eine Aussage mehr als einer Kategorie beziehungsweise Subkategorie zugeordnet werden konnte. Der Vorgang wurde sooft wiederholt, bis alle Aussagen im Sinn der 100% Regel (vgl. Kleining, 1982; siehe auch Kapitel 6.2.1) codiert waren.

Für die Analyse der Szenestruktur wurde für jede Szene entlang der Aussagen in allen Kategorien und Subkategorien ein szeneebezogener Bericht verfasst (siehe Kapitel 9). Die Einteilung des Berichtes richtet sich nach den oben erwähnten 12 Kategorien. Sie bildeten den Ausgangspunkt beziehungsweise die Grundlage für die Queranalyse: Die Analyse auf Gemeinsamkeiten der drei Szenen vollzog sich schrittweise entlang der Kategorien mit Fokus auf das jeweilige spezifische Gebiet. Die Ergebnisse wurden in einem Synthesebericht im Anschluss an die Darstellung der Szenen zusammengefasst.

Nicht unähnlich verlief die Analyse der Aussagen zum Engagement. Die Herauskristallisierung unterschiedlicher Rollen, Tätigkeitsfelder und Aufgaben aus den drei Szenen ermöglichte die Erstellung eines Profilbildes der Gesprächspartner. Viele der Aufgaben, Tätigkeitsbereiche und Rollen erfuhren allerdings keine explizite Erwähnung seitens der Gesprächspartner, da sie von ihnen nicht notwendigerweise als solche wahrgenommen wurden. Im Folgeschritt wurden die Tätigkeitsfelder und Rollen einer Queranalyse auf Gemeinsamkeiten zwischen den drei Szenen unterzogen (siehe Kapitel 10).

Die Analyse der Motive war zweigeteilt und unterschied zwischen Einstiegsmotiven (warum mit dem aktiven Engagement begonnen wurde) und Bleibemotiven (warum das Engagement fortgesetzt wurde und wird). Der Ermittlung der Einstiegs- und Bleibemotive für jeden einzelnen Teilnehmer folgte eine Queranalyse der Ergebnisse auf Gemeinsamkeiten, um etwaige Muster aufzudecken. Die Auswertung war zunächst an eine szeneeinterne Queranalyse des Engagements der jeweiligen Personen einer Szene mit ihren Motiven gekoppelt, um festzustellen, ob und wie Aufgaben und Motive sich gegenseitig bedingen. Hieran schloß sich eine Gesamt-Queranalyse der Motive zwischen den Teilnehmern der drei Szenen an (siehe Kapitel 11).

Im Verlauf der Datenanalyse der ersten Gespräche stellte sich alsbald heraus, dass sich eine nicht unerhebliche Anzahl an Aussagen der Gesprächspartner nicht unmittelbar auf ihren Einstieg in das Szene-Engagement, sondern auf ihren Einstieg in die Szene generell bezog. Der Logik der '100%-Regel' folgend, wurden diese Daten gesondert unter den Oberbegriff der 'Einstiegs motive in die Szene' gefasst. Im Verlauf der Auswertung wurden schrittweise Unterkategorien gebildet, denen die Aussagen zugeordnet werden konnten. Die Unterkategorien und die zugeordneten Aussagen unterlagen dabei keiner endgültigen Bezeichnung beziehungsweise Zuweisung, sondern einer kontinuierlichen Überprüfung und Anpassung an die neuen Ergebnisse. Die Darstellung dieser Ergebnisse wurde der Beschreibung zum Engagement und den Motiven vorangestellt.

7.4 Phasenübergreifende Datenerhebung: Beobachtung und Selbstzeugnisse

In den Erhebungsphasen II und III kamen neben den Interviews und den ereignisreichen Gesprächen Beobachtungssequenzen innerhalb der drei Szenen zum Einsatz. Weiterhin wurden Selbstzeugnisse, wie die Darstellung im Internet und die interne elektronische Kommunikation zur Erweiterung und Ergänzung der erhobenen Daten aus den Interviews und Gesprächen herangezogen. Die Erhebung dieser zusätzlichen Daten zog sich über die beiden Erhebungsphasen hin und zum Teil sogar darüber hinaus (siehe Abb. 8). Dabei erfuhr insbesondere die Datenerhebung über die Selbstzeugnisse eine Weiterführung bis zur Abgabe des ersten schriftlichen Entwurfs der vorliegenden Arbeit. Auf diese Weise konnten mögliche (Ver-)Änderungen, Neuerungen und Aktualisierungen innerhalb der untersuchten Szenen und Gruppen wahrgenommen und festgehalten werden. Dieses Vorgehen garantiert einen aktuellen Stand der bestehenden Situation bis zur letzten Aktualisierung der Daten Ende November 2012.

7.4.1 Aufbau und Verlauf der teilnehmenden Beobachtungssequenzen

Mit Beginn der Interviews in der Erhebungsphase II ging die Planung und Durchführung der Beobachtungssequenzen in allen drei Szenen einher. Die Beobachtungssequenzen wurden in der anschließenden Erhebungsphase III fortgeführt und fanden parallel zu den Gesprächen statt. Die ersten Beobachtungssequenzen wiesen noch den Charakter der freien Beobachtung nach Girtler auf (siehe Kapitel 6.2.3). Die Beobachtungen erfolgten während spezifischer Aktivitäten, zum Beispiel einer LAN-Party, einer Techno-Party, einer Parkour-Trainingssession. Sie ermöglichten das Geschehen über einen längeren Zeitraum zu beobachten, mitzuverfolgen und anhand von Notizen festzuhalten. Der Beobachtung lag kein gezielter Beobachtungsbogen zugrunde. Es wurde alles notiert, was relevant erschien. Erst im Anschluss an die Beobachtungssequenzen erfolgte ein thematisches Ordnen und Informatisieren der Notizen. Auch boten die Sequenzen gegebenenfalls die Möglichkeit, Rückfragen zu stellen und Erklärungen einzuholen. Die Beobachtungssequenzen dienten dazu, das aus den Interviews Erfahrene in seiner Umsetzung vor Ort zu sehen, nachvollziehen und überprüfen zu können. Darüber hinaus ermöglichte diese Form des Kontakts, im weiteren Verlauf potentielle GesprächspartnerInnen der Szene-Elite für die Erhebungsphase III herauszufiltern. Die Beobachtungssequenzen halfen bei der Identifizierung und Bestimmung der

tatsächlichen aktiven Teilnahme der Szene-Elitemitglieder sowie ihrer Aufgaben. So sollte sichergestellt werden, dass es sich um *aktive* Mitglieder der Szene-Elite handelte. Zudem ermöglichten die Beobachtungssequenzen eine eventuelle Scheu und Misstrauen seitens der Szenemitglieder gegenüber dem Forschungsprojekt und dem Forscher entgegenzuwirken.

| | Beobachtungssequenz 1 | | Beobachtungssequenz 2 | | Beobachtungssequenz 3 | | Beobachtungssequenz 4 | |
|---------|-----------------------------|---------------------------------|-----------------------|---------------------------------|-----------------------|-----------------------------------|-----------------------|--------------------------------|
| | Zeit | Ort | Zeit | Ort | Zeit | Ort | Zeit | Ort |
| LAN | 25.06.11 und 27.06.11 | Retro-VOD-LAN | 14- 16.10.11 | HESE 3.5 | 20.02.12 | Vorbereitungstreffen HESE IV | 30. - 31.03.12 | HESE IV |
| Techno | 01.- 02.07.11 | D-Days (Niederkorn) | 14.04.12 | 20 Years Clubzone (Rocas) | 19.05.12 | Konzert Ben Klock (Rockhal) | 16.06.12 | Clubzone |
| Parkour | 30.04.11 | Outside Training (Pk Lux) | 09.12.11 | Inside Training (EOL) | 16.02.12 | Inside Training (EOL) | 16.06.12 | Inside Training (Pk Lux) |

Abb. 14. Eckdaten zu den Beobachtungssequenzen in den Erhebungsphasen II und III (eigene Darstellung)

Im Verlauf der Zeit veränderten sich die Beobachtungssequenzen dahingehend, als dass sie zunehmend den Charakter einer beobachtenden Teilnahme (siehe Kapitel 6.2.3) erhielten, jedenfalls sofern dies möglich war: die Teilnahme und das 'Eintauchen' in LAN- und Technopartys war noch zu bewerkstelligen, das Ausüben von Parkour ließ der physische Zustand des Forschers allerdings nicht zu. Auch nach Abschluss der Gespräche in der Erhebungsphase III fanden noch einige Beobachtungs- beziehungsweise Teilnahmesequenzen statt, um den Kontakt zu den Gruppen und den Szenen nicht zu verlieren und eventuelle Neuerungen und Veränderungen zu erfahren. Der Kontakt blieb zudem über den elektronischen Verkehr und Facebook bestehen (siehe Kapitel 6.2.4).

7.4.2 Analyse von Selbstzeugnissen

Unter die Analyse der Selbstzeugnisse ließen sich alle Dokumente fassen, die von den Teilnehmern und anderen Szenemitgliedern im Verlauf der Studie über technische interaktive kommunikative Wege produziert wurden. Hierzu gehörten zunächst die entsprechenden gruppenspezifischen und/ oder szenübergreifenden Homepages. Sie dienten als Quelle weiterführender und ergänzender Informationen zu der Szene(-gruppe). Dies war besonders hilfreich im Zusammenhang mit der Verfassung der Darstellung der Szenen (siehe Kapitel 9), wie etwa den sozio-strukturellen Merkmalen und dem historischen Verlauf. Einige Homepages durchliefen in der Zeit des Forschungsprozesses eine Überarbeitung oder wurden gar deaktiviert. Einige Seiten konnten nicht rechtzeitig dokumentarisch festgehalten werden, so dass einige Informationen plötzlich ohne Quelle blieben. Die Homepages fungierten darüber hinaus als Ansatzpunkt um die Selbstdarstellung und Kommunikation sowie die Darstellung der Szene nach außen hin zu thematisieren und zu besprechen. Bei den Homepages handelt es sich ausschließlich um frei zugängliche Seiten ohne jegliche Zugangsbeschränkung.

Die Analyse interaktiver Kommunikationsseiten, wie zum Beispiel szenespezifischer Facebook-Seiten, gestaltete sich etwas anders. Die Szenen beziehungsweise Szenegruppen waren auf Facebook, je nach dem, als offene und/ oder geschlossene Gruppe konzipiert. Die Interaktion in den offenen Gruppen ist für jede/n

TeilnehmerIn mit einem eigenen Facebook-Account zugänglich und nachvollziehbar. Um die Interaktion in den geschlossenen Gruppen verfolgen zu können, bedarf es der Freischaltung über den/die SeitenadministratorIn – die Aufnahme in eine geschlossene Gruppe ist dabei mehr oder weniger schwierig. Die Informationen und Diskussionen, die auf Facebook verfolgt werden konnten, dienten nicht der Erweiterung der bereits erhobenen und analysierten Daten und Informationen. Da es sich hier um mehr oder weniger 'private' Gespräche und Austauschsequenzen, wenn auch im öffentlichen Raum, handelte, fanden die Daten keine Verwendung in Reinform und flossen auch nicht unmittelbar in die Analyse mit ein (siehe Kapitel 6.5). Sie waren nützlich, um ein vertiefendes Gespür für die Szene zu entwickeln: Strukturen zu verstehen und nachzuvollziehen, Rollen zu identifizieren, Kommunikationsstrukturen zu erkennen und aktuelle szenetypische und szenespezifische Themen und Diskussionen mitzuverfolgen.

Ähnlich verhielt es sich mit dem elektronischen Schriftverkehr zwischen Forscher und Studienteilnehmern. Die E-Mails boten mitunter zusätzliche Einblicke in das Szeneleben beziehungsweise in die Interaktion zwischen Szenemitgliedern. Da diese Informationen einem Vertrauensverhältnis zugrunde lagen, fanden sie keine direkte Anwendung und Berücksichtigung in der Datenanalyse. Sie fungierten als Stütze für den Forscher die Daten zu verstehen und den Kontakt zu den Szenen im Verlauf des Forschungsprozesses zu halten (wie etwa auch die Informationen über Facebook).

7.5 Zur Validierung der Daten insgesamt

Neben der Triangulation der Erhebungsmethoden, wurden, hinsichtlich der intersubjektiven Validierung der Ergebnisse auf die Validierung durch die Befragten und die Validierung durch ExpertInnen zurückgegriffen (siehe Kapitel 6.4.5), um einem möglichen Vorwurf der Beliebigkeit und/ oder Willkürlichkeit bei der Auswahl und der Interpretation der Ergebnisse entgegenzuwirken. Im Prozess der Datenauswertung und der Datenanalyse wurden aus diesem Grund an unterschiedlichen Stellen Momente der Validierung eingesetzt: Die Validierung der Transkripte, die Validierung der Kategorien und die Validierung der Ergebnisse.

Alle Interviews wurden nach der Transkription an die jeweiligen Interviewbeziehungsweise Gesprächspartner zurückgereicht, mit der Bitte, das Transkript auf seinen Sinn- und Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Dieser Schritt erwies sich als sehr hilfreich, insbesondere um:

- Fachtermini zu korrigieren und gegebenenfalls weiterführend zu erklären,
- Textlücken zu vervollständigen, die etwa auf Grund mangelnder Akustikqualität bei der Aufnahme des Gespräches entstanden,
- Auf Aussagen und Textpassagen hingewiesen zu werden, die nicht verwertet werden sollen/ dürfen.

Die validierten Transkripte bildeten anschließend die Grundlage für die Datenauswertung. Lediglich ein Interview musste ohne zusätzliche Validierung durch die betreffende Person übernommen werden.

Im Verlauf der Datenauswertung fanden zwei gesonderte Momente einer Validierung durch ExpertInnen statt. Anhand der computergestützten Datenanalyse erfolgte zunächst eine Überprüfung der Kategorien der Szenestruktur und der zugeordneten Aussagen mittels der ersten beiden ausgewerteten Interviews. Besonders intensiv wurde in diesem Zusammenhang die Operationalisierung der einzelnen Kategorien zur Struktur der Szene diskutiert (siehe Anhang 14). Die (Aus-)Gestaltung neuer Kategorien (zum Beispiel die Kategorie 'Fremdbild') und die damit einhergehende Operationalisierungen waren ebenfalls ein Bestandteil der Validierungsarbeit und der Diskussion. Diverse Kategorien erfuhren im Anschluss eine teils neue Operationalisierung, Ergänzung oder Umstrukturierung; einige Aussagen mussten neu zugeordnet werden.

Ähnlich verlief die Validierung der Datenauswertung zu dem Engagement und den Motiven der Gesprächspartner. Den externen ExpertInnen stand es hier frei, im Gegensatz zur Validierung der Strukturkategorien, sich die zu validierenden Interviews auszusuchen. Auch konnten sie selbst den Fokus auf den Themenbereich ihrer Wahl setzen: Engagement, Einstiegsmotive oder Bleibemotive (für die Kategorien siehe Anhang 15, Anhang 17 und Anhang 18). Auf diese Art und Weise sollte dem Argument vorgebeugt werden, dass nur vom Autor ausgesuchte Interviews oder Teilinterviews und Kategorien validiert würden und diskussionswürdige und problematische Teilbereiche ausgespart werden könnten. Die Ergebnisse der Validierung erforderten eine Überarbeitung der Unterkategorien und eine Überprüfung ihrer Zuordnung. Die Überarbeitung der Kategorien wurde anhand der nicht validierten Interviews auf ihre Kompatibilität hin überprüft und in der Folge alle Transkripte an die neue Kategorieordnung angepasst.

Auch die analysierten Daten unterlagen in unterschiedlichen Stadien der Auswertung einer Überprüfung ihrer Validität durch Befragte und durch ExpertInnen. So konnten zunächst die ersten Ergebnisse der Datenanalyse zur Struktur, zum Engagement und den Motiven der Parkourszene auf zwei Fachkonferenzen präsentiert und diskutiert werden. Weiterhin überprüften und validierten jeweils mindestens zwei Gesprächspartner beziehungsweise Mitglieder der Szene-Elite die ausgearbeiteten Szenebeschreibungen. Die Darstellung der Ergebnisse zum Engagement und den Motiven wurde sowohl an fachnahe als auch an fachfremde LeserInnen zur Überprüfung weitergereicht. Die Ergebnisse aus der Datenanalyse beziehungsweise die Ergebnisdarstellung wurden an den entsprechenden Stellen mit den Ergebnissen aus den Rückmeldungen verglichen, überprüft und gegebenenfalls überarbeitet.

Die einzelnen Validierungsschritte waren überaus wichtige Stationen im Auswertungsprozess. Sie boten wertvolle Möglichkeiten der Reflexion in Bezug auf die Daten, aber auch Momente der Selbstreflexion hinsichtlich des Forschungsverlaufs und der Auswertung. Es galt kontinuierlich die eigenen Gedankengänge und Schlüsse zu hinterfragen, sich mit den eigenen Wert- und Normvorstellungen auseinanderzusetzen und den Bezug zu den tatsächlichen Befunden zu überprüfen. Ein zusätzlicher Mehrwert hätte eine Auswertung in einem *Forscherteam* darstellen können. Dies hätte ein noch fachkundigeren Blick auf die Daten und weiterführende Diskussionen ermöglichen können, da diese Personen ein intensiveres Wissen über den Forschungsprozess, das Feld, die Gesprächspartner, die gesamte Datenlage und die jeweiligen Zusammenhänge gehabt hätten.

7.6 Zur Anonymität und Darstellung der Ergebnisse

Nicht so sehr bei der Datenerhebung und der Datenauswertung, als vielmehr bei der Ausarbeitung der Datendarstellung zeigte sich sehr schnell und sehr deutlich, dass die Wahrung der zugesicherten Anonymität an die Interview- und Gesprächspartner eine unerwartete Herausforderung in sich barg. Wie aus den Tabellen (Abb. 10 und Abb. 12) zur Personenbeschreibung in diesem Kapitel deutlich wurde, stellte die Wahrung der Anonymität der Teilnehmer besondere Anforderungen. Um mögliche Rückschlüsse auf einzelne Personen zu unterbinden, musste in den folgenden Kapiteln der Ergebnisdarstellung zum Engagement und den Motiven darauf verzichtet werden, allzu konkrete personenbezogene Beispiele anzuführen. Oftmals waren und sind die ausgeführten Tätigkeiten der Teilnehmer so spezifisch oder so personengebunden, dass bereits eine einfache Begebenheit Szene-Insidern ermöglicht, die Personen trotz Kodierung wiederzuerkennen. Bereits im Verlauf der Datenerhebung machten einige Gesprächspartner auf von ihnen getroffene Aussagen aufmerksam, die unweigerlich einen Rückschluss auf ihre Person zuließen. Diese Informationen galt es besonders vertraulich zu behandeln und möglichst nicht zu zitieren. Prinzipiell sollte dies die Ergebnisse nicht unmittelbar beeinträchtigen, da die vorliegende Arbeit ihren Fokus nicht auf die Darstellung und Analyse einzelner Personen, sondern auf das Aufdecken von Mustern im Engagement und der Motivlage richtete.

Inwiefern sich die Problematik der Anonymisierung hätte gelösen werden können und sich gegebenenfalls für weitere Studien in diesem Bereich vermeiden ließe, ist nicht eindeutig zu beantworten. Eine Erweiterung des Personenkreises innerhalb der Szene-Elite scheint eine weniger geeignete Lösung zu sein. Die Szene-Eliten der untersuchten Szenen sind anzahlmäßig nicht sonderlich groß. Zudem kennen sich die Mitglieder der Szene-Eliten sehr gut untereinander. So hätten weitere Interviews sicherlich noch zusätzliche Gesichtspunkte und Informationen liefern können, die aber ebenfalls Rückschlüsse auf die jeweilige Person zugelassen hätten. Möglicherweise hätten Absprachen mit den Gesprächsteilnehmern über einen Teil-Verzicht der Anonymisierung Abhilfe leisten können. Dies erscheint aber unter forschungsethischen Gesichtspunkten eher strittig. Zudem legt diese Vorgehensweise nahe, dass diverse (wichtige) Informationen in den Gesprächen dann gar nicht erst thematisiert worden wären.

Eine weitere Möglichkeit hätte in der Ausweitung des Personenkreises auf weitere Szene-Levels bestanden, zum Beispiel das Level 'Freunde'. Auch hier bleibt fraglich, ob sich die Mitglieder der Szene-Eliten hier nicht ebenso durch ihre Aufgaben und Rollen kenntlich gemacht hätten. Zu sehr differieren die Aufgaben zwischen dem Level 'Szene-Elite' und den anderen Szenelevels. Eine Lösung hätte sich hier vielleicht über eine breitere Ausgangsfrage und eine andere Fokussierung auf den Untersuchungsgegenstand herstellen lassen können: zum Beispiel sich auf die Motivlage der Personen für ihren Einstieg in die Szene zu konzentrieren. Aber dies ist vermutlich die Kehrseite der Medaille. Die überschaubare Größe der Szenen und die eher kleinen Szene-Kerne erlauben den Untersuchungsgegenstand möglichst genau nachzuzeichnen, sie erlauben aber nicht, die Befragten, zur Wahrung der Anonymität, 'in der Masse verschwinden zu lassen'.

Wie und wann die in die einzelnen Erhebungsmethoden im Verlauf des Forschungsprozesses zum Einsatz kamen und wie die erhobenen Daten ausgewertet und analysiert wurden, wird im folgenden Kapitel in der chronologischen Reihenfolge anhand der drei Erhebungsphasen aufgezeigt.

Block III: Ergebnisse der Studie

8 Ergebnisse aus der Pilotstudie: Die Auswahl von Lan-Gaming, Techno und Parkour

Im Anschluss an die Darstellung der Methoden und der Methodik widmet sich der folgende dritte Block den Ergebnissen, die aus den drei Erhebungsphasen hervorgegangen sind¹¹⁹. Hierzu werden zunächst die Ergebnisse aus der Pilotstudie vorgestellt, die zur Bestimmung und Konkretisierung des Forschungsgegenstandes führten. Im Anschluss finden sich die Ergebnisse zu den drei thematischen Schwerpunkten der Studie, Struktur, Engagement und Motive, vor. Die Reihenfolge ergibt sich dabei aus der Fragestellung der Arbeit: Zunächst erfolgt die Darstellung der Ergebnisse zur Szene-Struktur der drei Jugendkulturen in Kapitel 9, dann jene zu den herauskristallisierten Aufgabengebieten und Rollen, die das Engagement der Gesprächspartner beschreiben (Kapitel 10). Kapitel 11 beschreibt die Ergebnisse zu den Einstiegs- und Bleibemotiven der Gesprächspartner, die ihrem Engagement zugrunde liegen.

Kernstück der Erhebung bildeten, wie bereits im vorangegangenen Kapitel zur Datenerhebung präzisiert, die Antworten der TeilnehmerInnen zu den 31 ausgewählten und gelisteten Jugendkulturen. Eine Darstellung aller Ergebnisse befindet sich im Anhang (Anhang 4). Bei der Auswertung und der Darstellung dieser Aussagen lag der Fokus auf den 16 Jugendkulturen mit den aussagekräftigsten Ergebnissen, sprich jene Jugendkulturen, die in der Gesamtdarstellung aller Stichproben den höchsten Häufigkeitswert aufwiesen. Auf diese Weise sollte eine bessere Übersicht der Ergebnisse erreicht werden, zumal die restlichen Jugendkulturen sehr geringe Werte aufwiesen. Darüber hinaus zeigte sich, dass aus diesen 16 Jugendkulturen die maximale strukturelle Variation des Untersuchungsgegenstandes erzielt werden konnte¹²⁰.

Im weiteren Verlauf des Kapitels werden die Ergebnisse zunächst für jede der drei Stichproben dargestellt, bevor sie in der Synthese zusammengefasst und diskutiert werden. Der Darstellung der Ergebnisse geht jeweils eine kurze Beschreibung der Population der jeweiligen Institution voraus. Denn die Aussagen der TeilnehmerInnen beruhen womöglich zum Teil aus ihren Erfahrungen mit jugendkulturellen Jugendlichen vor Ort in ihrer Institution.

¹¹⁹ Der Text dieses Kapitels lehnt sich in Teilen an Zeimet (2010a) an

¹²⁰ Es sei vermerkt, dass die Aussagen auf einige Fragen aus der Online-Studie keine Berücksichtigung in der Auswertung fanden. So konnten beispielsweise die Angaben der drei Stichproben zu dem Item *„Ich kenne die Szene“* im Listing der 31 Jugendkulturen nicht eindeutig ausgewertet werden. Im Verlauf der Auswertung erwies sich die Formulierung des Items als unbeabsichtigt doppeldeutig: *„Kennen“* konnte sich etwa auf fachliches Wissen beziehen, die Inhalte dieser Jugendkultur zu kennen, zu wissen, worum es in dieser Jugendkultur geht. Ebenso konnte *„Kennen“* aber als informatives Wissen gedeutet werden, das heißt die konkrete (luxemburgische) Jugendkultur und Mitglieder zu kennen. Die Aussagen der TeilnehmerInnen zeigten, dass *„Kennen“* nicht einheitlich verstanden wurde. Ähnlich verhielt es sich mit der Frage zu dem Wissen um etwaige Szenetreffpunkte in der unmittelbaren Umgebung der jeweiligen Institution. Nahezu ausnahmslos wurden von den MitarbeiterInnen nicht die Szenen beziehungsweise Jugendkulturen, sondern die ihnen bekannten Treffpunkte genannt, allerdings ohne Erläuterung, um welche Jugendkultur es sich handelte. Die Aussagen konnten somit nicht zu Vergleichszwecken herangezogen werden. Sie wurden deshalb im weiteren Verlauf nicht berücksichtigt und diskutiert.

8.1 Ergebnisse der MitarbeiterInnen aus den Jugendhäusern

Von den 29 Jugendhäusern die in der Auswertung berücksichtigt wurden (siehe Kapitel 7.1.1), befanden sich vier im Osten, acht im Süden, vier im Norden und 13 im Zentrum des Landes¹²¹. Dies entspricht 80% aller Jugendhäuser im Norden und Osten, 65 % der Jugendhäuser im Zentrum und 53,3 % im Süden.

Population der Jugendhäuser

Aus den Antworten ging hervor, dass Jugendhäuser maßgeblich von Jungen aufgesucht werden. Die Alterstruktur der Jugendlichen reicht von 12 bis 19 Jahren, wobei sie im Schnitt 15 bis 16 Jahre alt sind. Im Bereich der Ausbildung zeigte sich ein eher ausgeglichenes Verhältnis sowohl zwischen Jugendlichen aus dem klassischen und dem technischen Sekundarunterricht als auch zwischen Jugendlichen aus der Unter- und der Oberstufe der Sekundarschulen.

In Bezug auf die Nationalität der Jugendlichen¹²² ließ sich erkennen, dass portugiesische und luxemburgische Jugendliche in nahezu allen Jugendhäusern den Großteil der Population stellen. Belgische, französische und deutsche Jugendliche hingegen waren kaum vertreten. In keinem Jugendhaus befanden sich etwa Serben und Kroaten zu gleichen Zeit. Allerdings waren sie unabhängig voneinander, meist in Kombination mit bosnischen Jugendlichen anzutreffen. Weiterhin ließ sich aufzeigen, dass in 50% der Fälle in denen italienische Jugendliche das Jugendhaus besuchen, keine Jugendlichen aus den ex-jugoslawischen Staaten zugegen waren¹²³. Es zeigte sich darüber hinaus, dass die Annahme, dass vorwiegend nicht-luxemburgische Jugendliche Jugendhäuser aufsuchen (vgl. Meyers & Willems, 2008), eher regional bedingt zu sein scheint (vgl. Heinen, 2007). Aussagekräftige Korrelationen zwischen Alter, Nationalität und/ oder Ausbildung konnten anhand der Datenlage nicht ermittelt werden.

Jugendkulturen in Jugendhäusern

Die MitarbeiterInnen wurden im Fragebogen gebeten darüber Auskunft zu geben, ob in ihrem Haus einige beziehungsweise mehrere Jugendliche verkehren, die sich einer bestimmten Jugendkultur zuordnen (lassen). Die TeilnehmerInnen bezogen sich dabei auf die Liste mit den 31 vorgegebenen Jugendkulturen; die Liste wurde von niemandem um weitere Szenen ergänzt. Aus der nachstehenden Tabelle (Abb. 15) wird auch noch einmal deutlich, dass die 15 ausgesparten Jugendkulturen nur ganz geringe Werte aufwiesen; denn die hier geführte 16. Szene (Grunge) wies bereits insgesamt nur vier Nennungen auf.

Das nachstehende Ranking der Häufigkeit von Jugendlichen aus Jugendszenen ergab sich aus der Addition der Nennungen der MitarbeiterInnen zu 'einigen' und

¹²¹ Die Zuordnung der Jugendhäuser erfolgte anhand der Wahlbezirke. Die Verteilung aller angeschriebenen Jugendhäuser zeigt sich wie folgt: fünf im Osten, 15 im Süden, fünf im Norden, 20 im Zentrum.

¹²² 35,2% aller Jugendlichen des klassischen Sekundarunterrichts und 43% aller Jugendlichen des technischen Sekundarunterrichts besitzen eine andere als die luxemburgische Staatsbürgerschaft (vgl. Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle, 2010).

¹²³ Möglicherweise zeigen sich hier die Nachwirkungen die aus der gemeinsamen Geschichte der Länder hervorgingen.

'mehreren' Jugendlichen. Im Schnitt wiesen Jugendhäuser Jugendliche aus 6,3¹²⁴ unterschiedlichen Jugendszenen auf.

| | Jugendhäuser mit einigen Jugendlichen aus der Szene | Jugendhäuser mit mehreren Jugendlichen aus der Szene | Total (N=29) |
|-------------|---|--|--------------|
| Hip-Hop | 9 | 18 | 27 |
| B-Dance | 11 | 9 | 20 |
| Skater | 13 | 7 | 20 |
| Techno | 11 | 8 | 19 |
| Graffiti | 8 | 8 | 16 |
| Tecktonik | 5 | 7 | 12 |
| Emo | 10 | 0 | 10 |
| Fubu | 4 | 5 | 9 |
| Punk | 7 | 0 | 7 |
| LAN | 5 | 1 | 6 |
| Black Metal | 3 | 2 | 5 |
| Indie | 4 | 1 | 5 |
| Parkour | 4 | 1 | 5 |
| Gothic | 5 | 0 | 5 |
| Death Metal | 3 | 1 | 4 |
| Grunge | 4 | 0 | 4 |

Abb. 15. Verteilung und Auftreten jugendkultureller Jugendlicher in den Jugendhäusern (eigene Darstellung)

Aus der Tabelle (Abb. 15) lassen sich folgende Ergebnisse ablesen:

- In fast allen Jugendhäusern gibt es Jugendliche, die der Jugendkultur Hip-Hop anhängen. Hip-Hop wird mit Abstand am häufigsten unter der Kategorie '*mehrere Jugendliche*' genannt. Lediglich eines der 29 Jugendhäuser gibt an, keine Hip-Hopper (Graffiti und B-Dance inbegriffen) als BesucherInnen zu haben. Unter Berücksichtigung, dass B(reak)-Dance und Graffiti Elemente der Hip-Hop-Kultur sind, dominiert Letztere in den Jugendhäusern¹²⁵.
- Nebst Hip-Hop sind die meisten jugendkulturell orientierten Jugendlichen Skater und Technoide.
- Tecktonik reiht sich im Mittelfeld ein. Es ließe sich vermuten, dass die aus Frankreich stammende Jugendkultur sich in der Großregion ziemlicher Beliebtheit erfreut.
- Die Fubus sind in den Jugendhäusern vertreten und werden auch als Jugendkultur wahrgenommen. In der Fachliteratur tauchen sie hingegen nicht auf.¹²⁶ Bei '*Fubu*' handelt es sich um eine Kleidermarke. Ob Fubu-Jugendliche sich ausschließlich über ihren Kleidungsstil definieren beziehungsweise zu definieren sind oder ob 'Fubu sein' weitaus mehr beinhaltet und bedeutet, konnte auch in den Interviews nicht eindeutig geklärt werden.

¹²⁴ 6,3 ist das arithmetische Mittel. Der Median ist 6. Zur Berechnung des arithmetischen Mittels und des Median. Zur Berechnung des arithmetischen Mittels und des Meridians siehe Gehring und Weins (2010).

¹²⁵ Hip-Hop vereint die vier Elemente DJing, Rap, Breakdance und Graffiti. Es ist nicht erkenntlich, inwiefern Hip-Hop in einigen Aussagen als Oberbegriff verstanden wird. Sechs Jugendhäuser nennen Hip-Hop ohne zusätzliche Erwähnung von B-Dance oder Graffiti. Selbst wenn in diesen Fällen, um Doppelnennung zu vermeiden, Hip-Hop nicht berücksichtigt wird, bleibt die Szene dennoch Spitzenreiter. Auffallend ist, dass weder DJing noch Rap, als weitere Elemente des Hip-Hop, keine Erwähnung finden.

¹²⁶ In der Publikation *Stadtraum-Jugendraum?* (Berg et al., 2005) finden die Fubus als 'FUBU-Bande' Erwähnung, es wird aber nicht näher erläutert, was unter einem 'Fubu' zu verstehen ist.

- Punks und Gothics tauchen eher als Randerscheinung auf. Dies könnte damit zusammenhängen, dass ein Jugendhaus als öffentliche Einrichtung und Institution von Punks eher konträr zu ihren Ein- und Vorstellungen gesehen wird. Möglicherweise sind Interessen sowie Musik- und Modegeschmack der Gothics sind zu verschieden in Bezug auf die vorhandenen Jugendkulturen, in diesem Fall Hip-Hop.
- Emos sind in einem Drittel der Jugendhäuser vertreten. Das erscheint doch recht häufig, da Emos aufgrund ihrer Erscheinung und ihrer Einstellungen bei Jugendlichen (aus anderen Jugendkulturen) häufig eher anzuecken scheinen (vgl. hierzu auch die Antworten der SchülerInnen unter 8.3).
- Jugendliche aus musikorientierten Jugendkulturen, wie Black Metal oder Death Metal, sind eher selten vertreten. Möglicherweise, dass die Kluft zwischen ihrem Musikstil und denen der anderen BesucherInnen der Jugendhäuser besonders groß ist - wobei Techno und Hip-Hop vermutlich genauso wenige Gemeinsamkeiten aufweisen. Vielleicht aber halten Metaller eher nach möglichen Proberaummöglichkeiten Ausschau, die aber wiederum nur einige Jugendhäuser anbieten.

Jugendhäuser gelten oft als (Ersatz-)Wohnzimmer der Jugendlichen, so die Aussagen der MitarbeiterInnen. Die Vorstellung, dass Jugendliche aus unterschiedlichen Jugendkulturen hier zusammentreffen und auch miteinander auskommen, erscheint aufgrund der divergenten Interessen eher ungewöhnlich (vgl. Farin, 2001). Dennoch lässt ein Blick auf die Gesamtauswertung im Anhang erkennen (siehe Anhang 4), dass es durchaus Jugendhäuser gibt, in denen aber genau dies möglich ist beziehungsweise gemacht wird. Einerseits scheinen Jugendhäuser eher von Jugendlichen aus einer oder zwei bestimmten Jugendkulturen dominiert zu werden, andererseits wiederum trifft sich in einer ganzen Reihe Jugendhäuser ein breites Spektrum an Jugendlichen aus unterschiedlichen Jugendkulturen. Auffallend ist, dass in manchen Jugendhäusern Jugendliche aus unterschiedlichen Jugendkulturen trotz (oder gerade wegen?) der unterschiedlichen Interessen, Ansichten und Geschmäcker miteinander auszukommen scheinen und ohne große Probleme koexistieren (können).

Arbeitserfahrung mit Jugendkulturen und Workshop-Angebote

Das Ranking in Bezug auf die Arbeitserfahrung der MitarbeiterInnen mit Jugendlichen aus den jeweiligen Jugendkulturen (siehe Anhang 5) weicht nur geringfügig von dem Ranking zur Verteilung der Szenejugendlichen in der Tabelle (Abb.15) ab. Hip-Hop (B-Dance und Graffiti), Skater und Tecktonik rangieren auf den vorderen Stellen.

17 Jugendhäuser gaben an, Arbeitserfahrung mit jugendkulturellen Jugendlichen zu haben. Im Schnitt wiesen sie Arbeitserfahrung mit fünf unterschiedlichen Jugendkulturen auf¹²⁷. Es handelte sich dabei größtenteils um diejenigen Jugendkulturen, die auch im jeweiligen Jugendhaus vertreten sind. Einige MitarbeiterInnen gaben Arbeitserfahrung mit Jugendlichen aus Szenen an, die nicht im Jugendhaus vertreten sind. Dies kann zum Beispiel daher rühren, dass diese Szenejugendlichen das Jugendhaus nicht mehr besuchen oder die Arbeitserfahrung vielleicht aus anderen Arbeitszusammenhängen stammt. 12 Jugendhäuser machten

¹²⁷ Das arithmetische Mittel ist 4.6, der Median ist 5.

keinerlei Angaben zur Arbeitserfahrung. Diese Jugendhäuser boten aber zum Teil szenespezifische Workshops an. Um aber szenespezifische Workshops anbieten zu können, scheint zumindest eine gewisse Arbeitserfahrung mit Jugendlichen aus dieser Szene notwendig. Hier handelte es sich vermutlich eher um ein Missverständnis im Wortlaut der Frage beziehungsweise Angabe. Oder die Arbeitserfahrung wurde bei den genannten Szenen von den TeilnehmerInnen vorausgesetzt.

19 Jugendhäuser machten Angaben zu ihrem szenespezifischen Workshopangebot (siehe Anhang 6). Dabei handelte es sich fast ausschließlich um Workshops aus dem Bereich Hip-Hop, insbesondere Graffitiworkshops. Sie wurden in fast allen Häusern angeboten – auch in Häusern, in denen keine Jugendlichen aus der Graffitiszene identifiziert wurden. Workshops die unter dem Label Hip-Hop angeboten wurden, blieben unspezifiziert. Den Ergebnissen ist allgemein nicht zu entnehmen, ob das Angebot der Workshops die Nachfrage oder die Nachfrage das Angebot regelt. Aus den Interviews mit den MitarbeiterInnen ging allerdings hervor, dass Letzteres zutrifft und sich das Angebot prinzipiell nach den Wünschen und Bedürfnissen der Jugendlichen richtet.

8.2 Ergebnisse der MitarbeiterInnen aus den SPOS

Auffallend war, dass in nahezu der Hälfte aller Antwortbögen der SPOS ausschließlich der Teil zu den allgemeinen Angaben beantwortet wurde. Der zweite Teil zu den Jugendkulturen blieb weitestgehend unbeantwortet. In 22 Antwortbögen wurden indes Angaben zu jugendkulturell aktiven Jugendlichen an der jeweiligen Schule gemacht. Diese bildeten die Grundlage der Auswertung der Ergebnisse aus den SPOS.

Population der Sekundarschulen

Die erhobenen Daten dienten nicht dazu, die Population an den luxemburgischen Sekundarschulen zu beschreiben. Detaillierte Daten hierzu liegen in der Publikation *Les chiffres clés de l'éducation nationale* des Unterrichtsministerium vor (vgl. Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle, 2010). Die Daten ermöglichten lediglich die Identifikation der jeweiligen Schulform (klassischer, technischer Unterricht) und die regionale Zuordnung der Schule. Die stellenweise unpräzisen Daten¹²⁸ und der Verzicht auf die eigene De-Anonymisierung erschwerten die Zuordnung erheblich. Die ursprüngliche Idee die Schulen und die Jugendhäuser regional zuzuordnen und anschließend miteinander vergleichen zu können, konnte somit nicht durchgeführt werden.

Jugendkulturen an Sekundarschulen

Auch die Ergebnisse der MitarbeiterInnen aus den SPOS bezogen sich auf die Liste mit den 31 vorgegebenen Jugendkulturen. Das Ranking der Häufigkeit von jugendkulturell aktiven Jugendlichen in der nachstehenden Tabelle (Abb. 16) ergibt

¹²⁸ Es wurde davon ausgegangen, dass die MitarbeiterInnen zur Beantwortung dieser Frage auf die nationale Datenbasis des Ministeriums zurückgreifen und die exakten Daten und Zahlen eingeben würden, was aber nicht zutraf.

sich aus der Addition der Nennungen zu 'einigen' und 'mehreren' jugendkulturellen Jugendlichen.

| | Sekundarschulen mit einigen jugendkulturellen Jugendlichen | Sekundarschulen mit mehreren jugendkulturellen Jugendlichen | Total (N=22) |
|-------------|--|--|-----------------|
| Hip-Hop | 11 | 5 | 16 |
| Skater | 5 | 9 | 14 |
| Gothic | 11 | 1 | 12 |
| Emo | 6 | 5 | 11 |
| Fubu | 7 | 2 | 9 |
| Punk | 6 | 2 | 8 |
| Black Metal | 7 | 1 | 8 |
| B-Dance | 5 | 2 | 7 |
| Techno | 5 | 2 | 7 |
| Indie | 4 | 1 | 5 |
| Graffiti | 5 | 0 | 5 |
| Grunge | 1 | 3 | 4 |
| Death Metal | 2 | 2 | 4 |
| LAN | 3 | 0 | 3 |
| Tecktonik | 1 | 1 | 2 |
| Parkour | 1 | 0 | 1 |

Abb. 16. Verteilung und Auftreten jugendkultureller Jugendlicher an den Sekundarschulen
(eigene Darstellung)

Es gilt vorweg zu beachten, dass die Anzahl der Jugendlichen in den Schulen die Zahlen der Jugendlichen in den Jugendhäusern entschieden übersteigt. Die MitarbeiterInnen der SPOS können vermutlich nicht immer so intensive Kontakte mit Jugendlichen pflegen, wie etwa die MitarbeiterInnen der Jugendhäuser. Die Daten weisen sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede zu den Ergebnissen aus den Jugendhäusern auf:

- Im Schnitt geben die MitarbeiterInnen an, Jugendliche aus 5,8 unterschiedlichen Jugendkulturen¹²⁹ an der Schule zu haben. Trotz der größeren Population werden insgesamt weniger Jugendkulturen angegeben als beispielsweise in den Jugendhäusern.
- Auch an den Sekundarschulen führt Hip-Hop die Liste der Jugendszenen an. B-Dance und Graffiti wird eine untergeordnete Rolle zugeschrieben, im Vergleich zu den Ergebnissen aus den Jugendhäusern – die beiden Jugendkulturen liegen im Ranking deutlich weiter hinten.
- Die Skater sind mit Abstand die Jugendkultur, die am häufigsten in der Rubrik 'mehrere Jugendliche' genannt wird. Aus dieser Perspektive laufen sie hier den Hip-Hoppern den ersten Rang ab.
- Die Fubus werden auch an den Sekundarschulen als Jugendkultur wahrgenommen.
- Techno und Tecktonik kommt eine geringere Bedeutung zu. Vermutlich werden Jugendliche aus diesen Jugendkulturen nicht so schnell wahrgenommen, aufgrund ihrer eher geringfügigen optischen Erkennungsmerkmale.

¹²⁹ 5,8 ist das arithmetische Mittel, der Median liegt bei 5,5.

- Emo, Gothic und Punk haben indes einen hohen optischen Wiedererkennungswert. Dies kann eine Erklärung dafür sein, dass sie häufiger an den Schulen identifiziert werden und folglich im oberen Bereich des Rankings wiederzufinden sind.
- Black Metal stellt nicht selten ein beliebtes Musikgenre bei SchülerInnenbands dar. Dies kann ein Hinweis für das unterschiedliche Ranking bei den MitarbeiterInnen der SPOS und der Jugendhäuser sein. Ähnlich verhält es sich womöglich mit den Indie.
- Zwei SPOS geben zudem die *'Tuga'* beziehungsweise die *'Tugamafia'* als weitere Jugendkultur an der Schule an, ohne die Bezeichnungen näher zu erläutern. Auch in den Interviews konnten die Begriffe nicht eindeutig näher umrissen werden.

Es ist auffallend, dass an den Sekundarschulen Jugendkulturen mit einem hohen äußerlichen Wiedererkennungswert, wie Punk, Gothic, und Emo häufiger von den MitarbeiterInnen genannt werden als beispielweise Graffiti, B-Dance, Techno oder Tecktonik. Die gestalterische oder tänzerische Art(istik) letztgenannter wird scheinbar an Schulen weniger stark wahrgenommen. Nicht unwahrscheinlich ist aber vielleicht auch, dass B-Dancer und Sprayer, aufgrund ihres Kleidungsstils eher den Hip-Hoppern zugeordnet werden.

Arbeitserfahrung mit Jugendkulturen und Workshop-Angebote

Die Arbeitserfahrung der MitarbeiterInnen mit jugendkulturellen Jugendlichen in den SPOS war, mit durchschnittlich zwei bis drei verschiedenen Jugendkulturen, weniger stark ausgeprägt als in den Jugendhäusern (die im Schnitt fünf Jugendkulturen angaben). Dies vermag zum Teil auf die unterschiedlichen Arbeitsaufträge der beiden Institutionen zurückzuführen sein (siehe Kapitel 7). Die Ergebnisse der Tabelle (Abb.16) spiegelten sich in der Arbeitserfahrung der SPOS-MitarbeiterInnen wieder (siehe Anhang 8). An erster Stelle finden sich hier Emo und Gothic, gefolgt von den Skatern. Alle übrigen Jugendkulturen treten nur marginal in Erscheinung.

Einige MitarbeiterInnen beschrieben das Workshopangebot ihrer Schule (siehe Anhang 9). Wie in den Jugendhäusern bestimmten auch an den Schulen Workshops zu Hip-Hop und Graffiti das Bild. Selbst an Sekundarschulen an denen von den MitarbeiterInnen der SPOS keine Jugendlichen aus diesen Szenen identifiziert wurden. Hip-Hop blieb als Workshop aber inhaltlich unspezifiziert. Von einigen MitarbeiterInnen wurden SchülerInnenbands als Workshop genannt, allerdings ohne musikalische Stilrichtung anzugeben. Nennungen, wie etwa 'Theater', wurden nicht berücksichtigt, da sie unmittelbar nichts Jugendkulturelles erkennen lassen. Interessant erscheint die Aussage einer SPOS-MitarbeiterIn, dass *'im Rahmen des soziokulturellen Projekts der Schule (...) verschiedene Jugendkulturen diskutiert'* (Übersetzung jz) wurden (siehe Anhang 9). Gestellte Rückfragen zu dieser Aussage ergaben aber keine weiteren nennenswerten Ergebnisse.

8.3 Ergebnisse der Mitglieder aus den Schülerräten

Insgesamt hatten sich 17 SchülerInnen aus acht verschiedenen Schulen an der Pilotstudie beteiligt. 13 Antwortbögen konnten ausgewertet werden (siehe hierzu

auch Kapitel 7). Bei den Schulen handelte es sich um je eine private, eine internationale sowie drei Schulen mit klassischem und technischem Sekundarunterricht und drei Schulen des technischen Sekundarunterrichts. Die Daten wurden in der Synthese mit berücksichtigt, da sie durchaus einige Unterschiede aufwiesen.

Population der Schülerräte

Sieben männliche und sechs weibliche TeilnehmerInnen, die im Schnitt 17 Jahre alt sind. Davon besuchen zwei den klassischen und vier den technischen Sekundarunterricht. Drei SchülerInnen gaben an, eine andere Schulform zu besuchen und vier SchülerInnen machten keine Angabe zu ihrer Ausbildung. Die Mehrheit der TeilnehmerInnen besitzt die luxemburgische Staatsbürgerschaft, drei gaben an, neben der luxemburgischen noch eine weitere Staatsbürgerschaft zu besitzen. Diese Daten der Stichprobe spiegeln allerdings nicht die tatsächliche Situation an luxemburgischen Sekundarschulen wider (vgl. Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle, 2010).

Die befragten SchülerInnen und ihr Verhältnis zu Jugendkulturen

Im Fragebogen der SchülerInnen war der Fokus um das Wissen von Jugendkulturen weniger an eine Institution gekoppelt, sondern richtete sich an den Direktkontakt der TeilnehmerInnen zu jugendkulturell aktiven Personen. Um den Einschätzungsbereich für die Jugendlichen offener zu gestalten, wurde im Fragebogen die Formulierung von 'Bekannten und Freunden in der Szene'¹³⁰ bevorzugt.

Darüber hinaus hatten die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, Angaben zur eventuellen eigenen Szenezugehörigkeit zu machen. Dies ermöglichte die Kontaktnähe zu Jugendkulturen zu spezifizieren. Die Ergebnisse aus diesen beiden Fragestellungen wurden nicht addiert, wie etwa im Falle der Jugendhäuser und der SPOS in Bezug auf 'einige' und 'mehrere' Jugendliche. Dies hätte zu Doppelnennungen der Jugendkulturen geführt: die SchülerInnen, die angaben in einer Szene (gewesen) zu sein, gaben ebenfalls an, Bekannte oder Freunde in der jeweiligen Szene zu haben. Sechs SchülerInnen machten Angaben zu einer eigenen jugendkulturellen Zugehörigkeit. Den Ergebnissen nach zu urteilen, ist es möglich, Freunde und Bekannte und somit Kontakt zu Jugendkulturen und ihren Szenen zu haben, ohne sich selbst als Mitglied zu sehen. Aus den Aussagen geht aber nicht direkt hervor, inwiefern sie allerdings mit der jeweiligen Jugendkultur sympathisieren und demnach doch zum äußeren Level der Szene, den Sympathisanten, gehören (vgl. Kapitel 3.3.2).

¹³⁰ Während 'Freunde' einen direkten persönlichen Bezug suggeriert, steht der Begriff des 'Bekannten' für einen eher indirekten weitreichenden Personenkreis.

| | Ich habe Bekannte/ Freunde in der Szene | Ich bin/ war in der Szene | Total (N=13) |
|-------------|--|------------------------------|-----------------|
| Skater | 10 | (1) ¹³¹ | 10 |
| Hip-Hop | 9 | (1) | 9 |
| Punk | 8 | (1) | 8 |
| Emo | 7 | (1) | 7 |
| Fubu | 7 | 0 | 7 |
| Indie | 5 | (2) | 5 |
| Black Metal | 5 | 0 | 5 |
| Death Metal | 4 | 0 | 4 |
| LAN | 4 | (1) | 4 |
| Techno | 4 | (1) | 4 |
| Tecktonik | 4 | (1) | 4 |
| Graffiti | 3 | 0 | 3 |
| Gothic | 3 | 0 | 3 |
| Parkour | 2 | 0 | 2 |
| B-Dance | 0 | 0 | 0 |
| Grunge | 0 | 0 | 0 |

*Abb. 17. Verteilung von jugendkulturell aktiven Bekannten und Freunden von SchülerInnen
(eigene Darstellung)*

Die Ergebnisse lassen sich wie folgt lesen:

- Im Gegensatz zu den beiden anderen Stichproben stehen hier die Skater und nicht Hip-Hop an erster Stelle.
- Werden die einzelnen Hip-Hop-Elemente addiert, stellt diese Jugendkultur auch hier die größte Gruppe dar. Der Abstand zu den anderen Jugendkulturen ist allerdings geringer als in den beiden anderen Stichproben. B-Dance bleibt gänzlich unerwähnt bleibt und selbst Graffiti im unteren Drittel rangiert.
- Fubus und Emos liegen wie bei den beiden anderen Stichproben im mittleren bis oberen Bereich des Rankings; ganz im Gegensatz zu den Ergebnissen zu den Sympathie- und Antipathiewerten die den Jugendkulturen entgegengebracht werden (siehe Abb. 18).
- Punk kommt proportional eine größere Bedeutung zu als bei den Jugendhäusern oder den SPOS.
- Musikszenen (Indie, Black Metal, Techno und Tecktonik) bilden das Mittelfeld.
- Die Ergebnisse der SchülerInnen weisen insgesamt eher eine Nähe zu den Ergebnissen der MitarbeiterInnen der SPOS als der Jugendhäuser auf.
- Als zusätzliche Jugendkulturen werden die Normalos, die Loser, die Rocker und die Satanisten (je einmal) genannt.

Bewertungen von und Schätzungen zu Jugendkulturen aus Schülersicht

Die SchülerInnen wurden ebenfalls zu Workshops an ihrer Schule befragt. Lediglich eine/r von drei SchülerInnen konkretisiert dabei den Workshop. Es handelt sich um Graffitikurse und Hip-Hop-Tanzkurse. Aufschlussreicher gestaltete sich hingegen die Bewertung von frei gewählten Jugendkulturen – sie waren nicht auf die 31

¹³¹ In den wenigen Fällen in denen Angaben zur Szenezugehörigkeit gemacht wurden löst sich zumindest in den Fällen auch das Dilemma zum 'Kennen' dieser Szene.

vorgegebenen Jugendkulturen reduziert. Die SchülerInnen wurden gebeten von ihnen gewählten Jugendkulturen in eine Werteskala von *sehr* (6) sympathisch/ unsympathisch bis *etwas* (1) sympathisch/ unsympathisch einzutragen¹³².

| Szenen die ich sympathisch finde | | | | Szenen die ich unsympathisch finde | | | |
|----------------------------------|----------------|------------|-----------|------------------------------------|----------------|----------|-----------|
| Jugendszene | arithm. Mittel | Median | Nennungen | Jugendszene | arithm. Mittel | Median | Nennungen |
| Skater | 1.76 | 5 | 5 | <i>Skinhead</i> | 3.92 | 6 | 9 |
| Hip-Hop | 1.46 | 6 | 4 | Emo | 1.92 | 3 | 8 |
| Graffiti | 1.23 | 4 | 5 | Fubu | 1.61 | 4 | 5 |
| Punk | 1.15 | 3.5 | 4 | Gothic | 1.38 | 4 | 5 |
| Indie | 0.69 | 4.5 | 2 | Punk | 0.76 | 4 | 3 |
| <i>Ska</i> ¹³³ | <i>0.69</i> | <i>4.5</i> | <i>2</i> | Techno | 0.46 | 6 | 1 |
| Techno | 0.53 | 3.5 | 2 | <i>Satanisten</i> | <i>0.46</i> | <i>6</i> | <i>1</i> |
| Parkour | 0.46 | 6 | 1 | Death Metal | 0.3 | 4 | 1 |
| <i>Demo</i> | <i>0.38</i> | <i>5</i> | <i>1</i> | <i>Demo</i> | <i>0.15</i> | <i>2</i> | <i>1</i> |
| Gothic | 0.38 | 5 | 1 | <i>Jesus Freaks</i> | <i>0.15</i> | <i>2</i> | <i>1</i> |
| Tecktonik | 0.3 | 4 | 1 | Indie | 0.07 | 1 | 1 |
| <i>Globalisierungskritiker</i> | <i>0.3</i> | <i>4</i> | <i>1</i> | <i>Globalisierungskritiker</i> | <i>0.07</i> | <i>1</i> | <i>1</i> |
| Emo | 0.23 | 3 | 1 | Hip-Hop | 0.07 | 1 | 1 |
| LAN | 0.23 | 3 | 1 | | | | |
| <i>Comic</i> | <i>0.15</i> | <i>2</i> | <i>1</i> | | | | |

Abb. 18. Bewertung von Jugendkulturen durch SchülerInnen (eigene Darstellung)

Folgende Aussagen lassen sich aus den Ergebnissen (Abb. 18) und aus dem Vergleich mit den vorangegangenen Resultaten zum Bekanntheitsgrad der Jugendkulturen (Abb. 17) herausfiltern:

- Den Skatern kommen die höchsten Sympathiewerte zu. Was erst einmal nicht ungewöhnlich erscheint, da sie auch die Gruppe mit den meisten Freunden/ Bekannten sind.
- Hip-Hop liegt auch in der Bewertung an zweiter Stelle. Sprayer (Graffiti) genießen höhere Sympathiewerte als sie anteilig zum Freundes- oder Bekanntenkreis gehören.
- Punks scheinen die Lager zu spalten. Sie haben einen hohen Bekanntheitsgrad, aber ähnlich hohe Sympathie- wie Antipathiewerte erhalten.
- Obgleich Freunde und Bekannte Fubu, Gothic oder Emo sein können, garantiert ihnen das keineswegs Sympathiewerte für ihre Jugendkultur. Diese Jugendkulturen werden ganz im Gegenteil als unsympathisch eingestuft.
- Die Antipathiewerte für die Skinheads stechen deutlich hervor. Die Szene erhielt sieben Mal die Höchstwertung. Keiner der Befragten gibt zudem an, Freunde oder Bekannte zu haben, die dieser Jugendkultur anhängen.
- Die höheren Werte der Skala zu den unsympathischen Szenen geben Anlass zur Vermutung, dass die Zuordnung der Antipathie leichter zu bewerkstelligen

¹³² Die Aussagen einer SchülerIn sind hier nicht berücksichtigt worden, da es sich bei den Angaben nicht um Jugendszenen handelt, wie etwa 'Pro USA', 'fläisseg Leit' (fleißige Leute (jz)), 'Konservativ', 'Uni.lu', 'waffefeindlich Leit' (waffenfeindliche Leute (jz)), 'Liberalisten', und die 'Pro „di Béiss“' (Pro „die Bösen“ (jz)).

¹³³ Bei *kursiv* Gekennzeichneten handelt es sich um Jugendkulturen die in der Liste der 31 Jugendkulturen im Fragebogen aufgeführt waren, aber zu den 15 Jugendkulturen zählen, die, aufgrund der schwachen Werte, im weiteren Verlauf der Auswertung keine Berücksichtigung fanden. Die 'Satanisten' eine freie Nennung einer SchülerIn.

scheint als die Zuordnung der Sympathiewerte. Zudem scheinen sich die SchülerInnen in der Vergabe ihrer Antipathiewerte ziemlich 'einig'.

Werden die Aussagen aus Abbildung 17 und Abbildung 18 nach TeilnehmerIn zugeordnet, ergeben sich zusätzlich folgende Beobachtungen:

- Die Vergabe der Sympathiewerte korreliert mit der Tatsache, dass die SchülerIn Freunde und/ oder Bekannte in dieser Szene hat oder selbst AnhängerIn (gewesen) ist.
- Diese Art der Korrelation findet sich ebenso in der Hälfte aller Aussagen zu den Antipathiewerten. Die zweite Hälfte der Befragten bewertet die Jugendkulturen als unsympathisch, ohne dass ein persönlicher Bezug zu dieser Jugendkultur aufgezeigt werden kann.
- 12 Befragte bringen den Punks und Fubu Antipathie entgegen, obgleich sie Bekannte/ Freunde aus dieser Jugendkultur haben.
- Im Gegensatz dazu haben nahezu alle, die den Gothics und den Skinheads Antipathie entgegenbringen, weder Bekannte/ Freunde in diesen Szenen noch sind sie AnhängerIn der Szenen (gewesen).
- In Bezug auf die Emos weist die Hälfte der AntipathieträgerInnen Bekannte/ Freunde in der Szene auf, die andere Hälfte der Befragten scheint hingegen keinen direkten persönlichen Bezug zu dieser Jugendkultur zu haben.
- Bis auf eine Ausnahme haben alle (ehemaligen) SzeneanhängerInnen 'ihrer' Jugendkultur Sympathie zugesprochen.

Im weiteren Verlauf des Fragebogens sollten die SchülerInnen einschätzen, welche Jugendkulturen ihrer Meinung nach am häufigsten in Luxemburg verbreitet sind. Sie konnten bis zu sechs Jugendkulturen¹³⁴ in einer Werteskala von *sehr (6)* bis *wenig (1)* angeben.

| | arithm. Mittel | Median | Anzahl der Nennungen |
|---------------------------|----------------|--------|----------------------|
| Hip-Hop | 1.92 | 6 | 5 |
| Fubu | 2.07 | 5 | 5 |
| Skater | 1.46 | 4 | 5 |
| Emo | 1.53 | 5 | 5 |
| Punk | 1.23 | 3 | 5 |
| Gothic | 0.76 | 5 | 2 |
| <i>Ska</i> ¹³⁵ | 0.61 | 4 | 2 |
| Graffiti | 0.46 | 3 | 2 |
| Metal | 0.46 | 6 | 1 |
| <i>Skinhead</i> | 0.46 | 1 | 5 |
| Techno | 0.38 | 5 | 1 |
| LAN | 0.30 | 4 | 1 |
| <i>Cosplay</i> | 0.23 | 3 | 1 |
| Indie | 0.15 | 2 | 1 |

Abb. 19. Von SchülerInnen vermutete Häufigkeit diverser Jugendkulturen in Luxemburg (eigene Darstellung)

¹³⁴ Nicht berücksichtigt wurden die Nennungen 'Angschthuesen' (Angsthasen (jz)) und 'Chica (Tussen)'

¹³⁵ Bei kursiv Gekennzeichneten handelt es sich um Jugendkulturen die in der Liste der 31 Jugendkulturen im Fragebogen aufgeführt waren, aber zu den 15 Jugendkulturen zählen, die, aufgrund der schwachen Werte, im weiteren Verlauf der Auswertung keine Berücksichtigung fanden.

- Die Skinheads werden als unsympathischste Jugendkultur gewertet, gleichzeitig wird davon ausgegangen (oder eher gehofft?), dass es sich um eine verhältnismäßig kleine Szene handelt.
- Die Häufigkeit der Hip-Hop- und der Skaterszene werden als besonders hoch eingeschätzt. Nicht auszuschließen ist aber, dass die Beliebtheit und der persönliche Bezug zu den Jugendkulturen die Häufigkeitswerte beeinflussen. Die Aussagen sind den Ergebnissen aus den Jugendhäuser und den SPOS sehr ähnlich.
- Diese Frage inwiefern sich Häufigkeit und Beliebtheit gegenseitig bedingen, lässt sich ebenso für die Fubu und Emos stellen. Werden die Ergebnisse der anderen beiden Stichproben herangezogen, lässt sich fragen, inwiefern die den beiden Jugendkulturen entgegengebrachte Antipathie dazu verleitet, den Häufigkeitsgrad der Jugendkultur höher einzuschätzen, als er möglicherweise in der Tat ist.

Die Resultate der SchülerInnen wiesen einige Unterschiede zu den beiden Stichproben der Jugendhäuser und SPOS auf. Die vorliegenden Resultate aus der Erhebung der SchülerInnen können keinesfalls als repräsentativ für die luxemburgischen Jugendlichen gewertet werden. Hier wäre eine weitere Erhebung mit einer höheren Beteiligung wünschenswert.

8.4 Synthese aller Ergebnisse aus der Pilotstudie

Die nachstehende Tabelle (Abb. 20) zeigt die Gegenüberstellung der Häufigkeitsverteilung der Jugendkulturen aus den drei Stichproben. Hip-Hop, Skater, Emo und Fubu lassen sich dabei als ausdrucksstärkste Jugendkulturen erkennen, gefolgt von Punk und Techno.

| Jugendhäuser N=29 | Nennungen | SPOS N=22 | Nennungen | Schülerräte N=13 | Nennungen |
|----------------------|-----------|--------------|-----------|---------------------|-----------|
| Hip-Hop | 27 | Hip-Hop | 16 | Skater | 10 |
| B-Dance | 20 | Skater | 14 | Hip-Hop | 9 |
| Skater | 20 | Gothic | 12 | | 8 |
| | 19 | Emo | 11 | Fubu | 7 |
| Graffiti | 16 | Fubu | 9 | Emo | 7 |
| Tecktonik | 12 | | 8 | Black | 5 |
| Emo | 10 | Black | 8 | Indie | 5 |
| Fubu | 9 | B-Dance | 7 | Death | 4 |
| | 7 | | 7 | LAN | 4 |
| LAN | 6 | Indie | 5 | | 4 |
| Black | 5 | Graffiti | 5 | Tecktonik | 4 |
| Indie | 5 | Grunge | 4 | Graffiti | 3 |
| Parkour | 5 | Death | 4 | Gothic | 3 |
| Gothic | 5 | LAN | 3 | Parkour | 2 |
| Death | 4 | Tecktonik | 2 | B-Dance | 0 |
| Grunge | 4 | Parkour | 1 | Grunge | 0 |

Abb. 20. Synthese der Häufigkeitsverteilung der Jugendkulturen aus den drei Stichproben
(eigene Darstellung)

Zusammenfassend lassen sich aus den drei Stichproben folgende Ergebnisse festhalten:

- Hip-Hop ist die am häufigsten genannte Jugendkultur. Werden zudem die Hip-Hop-Elemente B-Dance und Graffiti ebenfalls mit in Betracht gezogen, vergrößert sich der Abstand zu den anderen Jugendkulturen um ein Vielfaches.
- Die beiden Hip-Hop-Elemente Rap und DJing werden in keiner Stichprobe erwähnt. Es bleibt offen inwiefern Hip-Hop als Oberbegriff benutzt wird und die beiden Elemente gegebenenfalls impliziert.
- Skater weisen neben Hip-Hop die höchsten Werte auf.
- Fubus sind in allen Stichproben bekannt. Hieraus lässt sich schlussfolgern, dass womöglich eine Verständigung darüber besteht, wer und was ein Fubu ist. In der gängigen Jugendkulturliteratur werden die Fubus jedoch nicht beschrieben.
- Gothics scheinen eher eine Randerscheinung zu bilden. Sie werden vor allem an den Schulen verstärkt wahrgenommen. In der Arbeitserfahrung der SPOS rangieren sie neben den Emos an oberster Stelle.
- Trotz der ihnen eher eingeschränkten entgegengebrachten Sympathiewerte, treten Emos in der Häufigkeitsskala hervor; sie sind auch in vielen Jugendhäusern vertreten.
- Techno und Tecktonik liegen eher im unteren Bereich der Rankings. In den Jugendhäusern hingegen werden sie verstärkt wahrgenommen.
- Jugendliche der Musikszenen Black Metal und Death Metal verstärkt an den Schulen zur Kenntnis genommen.
- An Schulen treten Jugendkulturen die einen hohen äußerlichen Wiedererkennungswert haben, wie Punk, Gothic, Emo und Fubu, stärker in Erscheinung als beispielsweise Graffiti, B-Dance, Techno oder Tecktonik. Die Orientierung an gestalterischer oder tänzerischer Art(istik) letztgenannter ist weitaus weniger offensichtlich und sichtbar, ebenso ihr Kleidungsstil. Es besteht die Vermutung, dass B-Dancer und Sprayer eher allgemein als Hip-Hopper wahrgenommen werden.
- Aus den Ergebnissen der SPOS gehen die 'Tuga' hervor, die allerdings in der gängigen Jugendkulturliteratur keine Erwähnung findet.
- Parkour wurde ursprünglich als Szene mit geringfügiger Existenz-Wahrscheinlichkeit beziehungsweise als wahrscheinlich quasi inexistente Jugendkultur in die Fragebogenliste aufgenommen. Wie sich aber an der vorliegenden Arbeit erkennen lässt, handelte es sich hierbei um eine Fehleinschätzung¹³⁶. Zum einen wurde sie von den drei Stichproben erwähnt, zum anderen zeigte die Feldforschung, dass die Jugendkultur und ihre Szene in Luxemburg sehr aktiv ist (siehe Kapitel 9.8).

Die Synthese der Pilotstudie zeigt, dass in der professionellen Jugendarbeit in Luxemburg eine Vielfalt unterschiedlicher Jugendkulturen wahrgenommen wird. Die vorliegenden Ergebnisse bieten somit durchaus einen ersten Eindruck und Überblick über die Vielfalt der Jugendkulturlandschaft in Luxemburg. Es ist durchaus denkbar,

¹³⁶ Hier sei nur angemerkt, dass die Parkourszene sich im Frühjahr/ Sommer 2009 konzipierte (siehe Kapitel 9.8: History), die Ausarbeitung des Fragebogens knapp sechs Monate später stattfand. Zu diesem Zeitpunkt befanden sich beide Szenegruppen noch im Aufbau und waren weniger sichtbar.

dass es sich selbst bei diesem Ergebnis nur um einen Teilbereich des gesamten Spektrums handelt. Wie bereits erwähnt wurde, sind nicht alle Jugendkulturen optisch sofort als solche erkennbar beziehungsweise treten im öffentlichen Raum nicht unmittelbar in Erscheinung und werden folglich auch nicht unbedingt wahrgenommen.

Die Ergebnisse der Pilotstudie geben Aufschluß darüber, in welchen Institutionen sich vorwiegend welche Jugendkulturen eher antreffen lassen: Hip-Hopper, Techno- und Tecktonikanhänger, Fubus eher in Jugendhäusern, während Gothics, Emos, Metaler eher verstärkt an Schulen wahrgenommen werden. Die Ergebnisse liefern außerdem erste Aussagen zu den Treffpunkten einiger Jugendkulturen und ihrer Szenen; sie bieten gegebenenfalls hilfreiche Hinweise zur Stichprobenziehung durch Selbstaktivierung (vgl. Reinders, 2005), indem sie den Zugang zu den Jugendkulturen womöglich erleichtern.

Die Häufigkeit der Nennungen der Jugendkulturen in der Pilotstudie vermag indes einen ersten Eindruck über die jeweilige mögliche Popularität der Jugendkultur vermitteln. Die definitive Ver- und Ausbreitung der Jugendkulturen und ihrer Szenen bleiben vorerst aber noch unbestimmt. Die vorliegenden Ergebnisse sagen noch nichts über die relative Größe, die Inhalte, die Gewichtung, die Ausrichtung der Jugendkulturen, ihren Impact auf die Jugendlichen, ihre gesellschaftliche Relevanz aus. Dies wird sich im Folgenden zumindest für die ausgewählten Jugendkulturen, die der vorliegenden Arbeit zugrunde liegen, zeigen und beantworten lassen.

8.5 Interviews mit ausgewählten TeilnehmerInnen der Pilotstudie

Im Anschluss an den Online-Fragebogen wurden mit einigen freiwilligen TeilnehmerInnen aus den Stichproben der Jugendhäuser und SPOS sowie den vermittelten Streetworkern leitfadengestützte Interviews zu den Ergebnissen und der Synthese der Pilotstudie geführt. In erster Linie wurde eine Überprüfung, Ergänzung und Kompletierung der Aussagen und Ergebnisse aus den Fragebögen angestrebt. Die Interviews sollten dazu dienen, die Erfahrungen der interviewten Personen mit Jugendkulturen, jugendkulturellen Jugendlichen und Szeneaktivitäten in- und außerhalb der Institution zu konkretisieren und plastischer zu gestalten.

Die Ergebnisse aus den Interviews lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- Jugendkulturell geprägte Gruppen weisen in Bezug auf ihre Mitglieder eine starke ethnische und soziale Homogenität auf.
- Es gibt regionale Unterschiede in der Intensität der Szenegruppen-Homogenität. Sie ist teilweise an die sonstigen Kultur- und Freizeitangebote der jeweiligen Region gekoppelt. So weisen etwa auch Szenegruppen aus eventstarken Regionen offenere Strukturen auf, als jene aus eventschwachen.
- Die Identifizierung der Jugendlichen mit ihrer Szene beziehungsweise Szenegruppe und die Intensität der Bindung weisen regionale Unterschiede auf. In eventschwachen Regionen konzentrieren sich Jugendlichen intensiver auf ihre Szenegruppe.
- In eventschwächeren Regionen ist die Identifizierungsintensität und -dauer der Jugendlichen mit einem Stil und der Szene(gruppe) stärker ausgerichtet

auf ethnische (zum Beispiel Hautfarbe), kulturelle (zum Beispiel die Offenheit der Familie gegenüber der Aufnahmegesellschaft) und soziale (zum Beispiel den Zukunftsperspektiven der Jugendlichen) Komponenten.

- Der ethnische Kulturkreis der Jugendlichen wirkt sich allen Anschein nach darauf aus, ob die Jugendlichen ihre Zugehörigkeit zu einer Jugendszene eher als Transition oder Moratorium auf dem Wege zum Erwachsensein oder aber als Lebensphilosophie erleben.
- Für Jugendliche aus sozial benachteiligten Milieus stellt ihre Szenegruppe, auf Grund der oftmals gering benötigten finanziellen Mittel, eine reelle Alternative der Freizeitgestaltung dar.
- Die Integration der Jugendlichen in die Gesellschaft kann auf Grund der erfahrenen Benachteiligungen im Alltagsleben über die Zugehörigkeit zu einer Jugendkultur erfolgen.
- Die ethnische und kulturelle Diversität in Luxemburg fördert kulturell geprägte Szenegruppen, die neue eigene Stilcreationen und -variationen hervorbringen, und ihrerseits die Gesamtszene bereichern.

Ferner ließ sich den Interviews entnehmen, dass die Befragten Kontakte zu Jugendlichen haben, die entweder sich selbst einer bestimmten Jugendkultur zuordnen oder aber sich aufgrund ihrer äußeren Erscheinung, ihrer Musikvorlieben und ihrem Freundeskreis zugeordnet ließen. Ob die Jugendlichen sich allerdings auch in der jeweiligen Szene ihrer Jugendkultur bewegen, Mitglied einer Szenegruppe sind oder Kontakte zur Szene(-gruppe) pflegen, ließ sich im Einzelnen nicht eindeutig ermitteln. Den Ausführungen der Befragten waren keine Hinweise zu entnehmen, die darauf hätten schließen lassen können, dass es sich um 'produktive' Szenemitglieder, sprich Mitglieder der Szene-Elite handelte. Weit eher hatte es den Anschein, dass es sich um Jugendliche handelte, die sich mehr oder weniger in der jeweiligen Szene bewegen und szenespezifische Angebote, wie Konzerte und Partys, wahrnehmen.

Zwar ließen sich aus den Interviews, etwa für Hip-Hopper, unterschiedliche Grade der Szeneidentifikation nachzeichnen. Auch schienen einige jugendkulturell orientierte Jugendliche durchaus Verbindungen und Beziehungen zu Gleichgesinnten in der Großregion zu unterhalten. Es wurde allerdings nicht für jede angesprochene Jugendkultur deutlich, ob sich das Zentrum einer etwaigen Szene dabei im Inland oder im benachbarten Ausland befindet. Auch auf der Eventebene gab es Anzeichen dafür, dass Jugendkulturen in Luxemburg sich nicht ausschließlich auf die Lage vor Ort konzentrieren. Um zum Beispiel die kritische Masse für größere Events zu garantieren, ist sowohl die Kooperation im Inland zwischen unterschiedlichen Jugendkulturen beziehungsweise Musikgenres als auch die Kooperation mit den entsprechenden Szenen aus dem benachbarten Ausland oftmals notwendig.

Eingeschränkte öffentliche Mobilitätsstrukturen erschweren Jugendlichen aus ländlichen Regionen scheinbar zudem die reguläre Teilnahme am Szenegeschehen. Szenelokalitäten und Events konzentrieren sich nicht selten auf die Hauptstadt und den Süden (um die Stadt Esch/ Alzette) des Landes. Außerdem ergibt sich zum Teil eine reduzierte Teilnahme an einschlägigen jugendkulturellen Veranstaltungen durch ausgewiesene Altersbegrenzungen. Diese Einschränkungen führ(t)en mitunter dazu, dass sich in ländlicheren Regionen die Bildung von Zusammenschlüssen nachzeichnen lassen, die szenegruppenähnliche Merkmale und Strukturen aufweisen.

Den Interviews konnte weiterhin entnommen werden, dass Szenehopping (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b, p. 26), insbesondere bei jüngeren Jugendlichen, nicht unüblich zu sein scheint. Hinzu kommt, dass ein verstärktes Crossover der Stile und der Stilattribute sowie Eigenkreationen die Zuordnung der Jugendlichen zu einer bestimmten Jugendkulturen sowohl für Außenstehende als auch für professionelle MitarbeiterInnen zunehmend undurchsichtiger werden lassen.

8.6 Die Auswahl der zu untersuchenden Jugendkulturen

Die Anzeichen für eine Pluralität an Formen von Zusammenschlüssen, für eine Diversität der soziostrukturellen Merkmale innerhalb der Jugendkulturen und die stellenweise unpräzise Identifizierung der Stile und Jugendkulturen machten deutlich, dass die Erforschung der Struktur und der Inhalte der Jugendkulturen unter Anwendung des Szenemodells nach Hitzler und Niederbacher (2010) geeigneter erscheint, indem sie vom inneren (eher kleinen, lokalisierbaren) Level 'Szene-Elite' nach außen zu den diversifizierenden Level 'Freunde' und 'Szenegänger' erfolgt. Auch lag die Vermutung nahe, dass die Daten aus der Szene-Elite, aufgrund der 'Macherfunktion' ihrer Mitglieder, die Daten zur Szene weitreichender sein dürften. Entscheidend war auch die Annahme, dass die Mitglieder der Szene-Elite, durch ihre meist langjährige Zugehörigkeit, gefestigter in ihrer Szenetätigkeit sein dürften. Die Wahrscheinlichkeit erscheint geringer, dass sie im Verlauf der Studie die Szene verlassen beziehungsweise die Jugendkultur wechseln (Szenehopping) würden.

Bei der Auswahl und Präzisierung des Untersuchungsgegenstandes nach dem Prinzip der maximalen strukturellen Variation der qualitativen Heuristik, galt es auf bestimmte Faktoren zu achten:

- Die Jugendkulturen sollten sich in ihrem thematischen Fokus unterscheiden. Möglichst sollte, je nur eine Jugendkultur beispielsweise einen eher musikalischen, einen eher sportlichen, einen eher gesinnungsbestimmten Schwerpunkt aufweisen.
- Die Jugendkulturen sollten, in Anlehnung an die Ergebnisse der Pilotstudie, einen unterschiedlichen Bekanntheitsgrad aufweisen, sprich unterschiedliche Erfahrungswerte bei den MitarbeiterInnen der Jugendarbeit aufweisen.
- Aus der Synthese über den Bekanntheitsgrad ließen sich Vermutungen über die relative Größe der Jugendkulturen anstellen. Die Jugendkulturen sollten sich möglichst in ihrer nationalen Ausweitung und Verbreitung unterscheiden.
- Die Jugendkulturen sollten wenn möglich eine Internetpräsenz aufweisen und idealerweise elektronisch erreichbar sein. Dabei sollte es sich möglichst nicht um persönliche Homepages eines einzelnen Mitgliedes handeln, sondern beispielsweise um die Homepage einer Szenegruppe. Es wurde vermutet, dass sich aus Letzterer eher Mitglieder der Szene-Elite und produzierte Event-Beispiele identifizieren ließen.
- Weiterhin sollte es sich möglichst, wenn auch nicht ausschließlich, um Jugendkulturen handeln, denen bisweilen in Luxemburg weniger mediale Aufmerksamkeit geschenkt wurde.

Ausgehend von diesen Kriterien konnten aus den 31 Vorgaben aus den Fragebögen Jugendkulturen ermittelt werden, die sich für eine maximale strukturelle Variation anboten. Diese Jugendkulturen wurden den Kategorien 'Sport', 'Musik', 'Gesinnung' und 'Medien/ Kreativität' zugeteilt, in Anlehnung an ihren maßgeblichen thematischen Schwerpunkt¹³⁷.

In der nachstehenden Tabelle (Abb. 21) sind die Jugendkulturen, für die sich im Internet eine oder mehrere Homepages ermitteln ließen, 'fett' markiert. Jugendkulturen, bei denen es sich zudem nicht um persönliche Homepages einzelner Szenegänger, sondern um eine 'Gruppen-Homepage' handelte, sind grau unterlegt. Letztere stellten zunächst die favorisierten Jugendkulturen da, die zur Auswahl herangezogen wurden. Es wurde sich für eine Kombination aus drei unterschiedlichen Jugendkulturen entschieden. Es wurde davon ausgegangen, dass es sich bei drei Jugendkulturen um eine handbare Größenordnung im Rahmen des Dissertationsprojektes handelte. Aus der nachstehenden Tabelle wird deutlich, dass sich zunächst zwei mögliche Kombinationen ergaben, die alle Kriterien erfüllten: (1) Parkour – LAN – Techno und (2) Parkour – Ultras – Techno.

| | Sport | Musik | Medien/ Kreativität | Gesinnung |
|--------|---------------|-----------------------------------|-------------------------------|---------------|
| Klein | Pakour | Grunge, Indie | Trekkies | Gothic |
| Mittel | B-Dance | Metal , Tecktonik | LAN , Ultras | Punk |
| Groß | Skater | Techno , Hip-Hop | Graffiti | EMO |

Abb. 21. Ergebnistabelle zur Auswahl der Jugendkulturen für das Forschungsprojekt (eigene Darstellung)

Zunächst wurden die Mitglieder einer LAN-Gruppe angeschrieben. Nachdem ihre Zusage erfolgt war, wurde die Anfrage dann an eine Parkour-Gruppe und anschließend an Techno-Mitglieder weitergeleitet. Da alle angeschriebenen PartnerInnen sofort ihre Zusage für die Teilnahme an der Studie erteilten, blieb diese Kombination LAN – Techno – Parkour bestehen und stellte fortan den Untersuchungsgegenstand dar. Auf die Herstellung des Kontaktes folgte unmittelbar die Erhebungsphase II mit den Interviews zur Szenestruktur.

¹³⁷ Die Differenzierung der Schwerpunkte lehnt sich an die Einteilungen von Großegger und Heinzlmaier (2004) und Barthelmes (1999) an (siehe auch Kapitel 3.3.3.). Die vorliegende Zuordnung erhebt keineswegs einen Anspruch auf Allgemeingültigkeit. Keine der Jugendkulturen lässt sich so eng und einfach unter einen Oberbegriff fassen beziehungsweise in 'eine Schublade stecken'. So ließe sich darüber diskutieren, ob Punk eher eine Musik- oder eine Gesinnungsjugendkultur ist.

9 Ergebnisse zur Struktur: Lan-Gaming, Techno und Parkour als Szene

Die Ergebnisse zur Struktur der untersuchten Szenen richten sich im Wesentlichen nach den Aussagen aus den Interviews und den ero-epischen Gesprächen, die mit den Mitgliedern der Szene-Eliten geführt wurden. Die Informationen der einzelnen Gesprächspartner¹³⁸ wurden miteinander verglichen und auf ihren Gehalt überprüft. Ergänzt wurden die so gebündelten und abgeglichen Daten durch Informationen die sich sowohl den Beobachtungsprotokollen, den Postskripten als auch den Selbstzeugnissen der Szenen (zum Beispiel Homepages, Facebook) entnehmen ließen.

Die Analyse der Daten ergab, dass die drei jugendkulturellen Zusammenschlüsse die Kriterien einer Szene im Sinne von Hitzler und Niederbacher (2010b) erfüllen und ihnen Folge leisten. Somit wird auch die nachstehende Darstellung der Ergebnisse zur Struktur der Vorlage der Autoren Folge leisten und die untersuchten Szenen werden in 'Steckbrief'-Form anahnde der 12 Kategorien beschrieben: History, Facts & Trends, Fokus, Einstellungen, Lifestyle, Symbole & Accessoires, Rituale, Events, Treffpunkte, Medien, Struktur und Relations (siehe Kapitel 7.2.3). Der Darstellung der Szene in Luxemburg geht eine generelle Beschreibung der jeweiligen Jugendkultur voraus. So werden zunächst die allgemeine geschichtliche Entwicklung, die Inhalte und die Besonderheiten von LAN-Gaming, Techno beziehungsweise Parkour erläutert.

9.1 LAN-Gaming: eine generelle Darstellung der Jugendkultur

LAN ist eine Abkürzung und steht für **Local Area Network**. Hierbei handelt es sich um ein lokal begrenztes Computer-Netzwerk, das im Gegensatz zum Internet, ausschließlich den Personen zugänglich ist, die an das Netzwerk angeschlossen sind (vgl. Tepe, 2010). Die Entwicklung der Spiele und Partys gehen aus den Tele- und Videospielen hervor, die in den 1980ern ursprünglich von ProgrammiererInnen zur Auflockerung ihrer Arbeit erfunden wurden (vgl. Vogelgesang, 2010). Ursprünglich wurden diese Netzwerke Mitte der 1990er Jahre im kleinen privaten Kreis erstellt und dienten dazu, um mit- oder gegeneinander Computerspiele zu spielen. Es handelt sich dabei um vororganisierte Zusammentreffen, mit Teilnehmerzahlen zwischen zwanzig bis mehrere hundert (vgl. Hepp & Vogelgesang, 2008). Mittlerweile lässt sich grob zwischen unterschiedlichen Formen differenzieren, die sich an der Anzahl der TeilnehmerInnen ablesen lassen: Kellerpartys (bis 15 Personen), kleine Partys (bis 50 Personen), mittelgroße Partys (ca. 150 Personen), große Events (mehrere hundert Personen) und Mega-Events (mehrere tausend Personen). Während Partys bis 150 Personen in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen über das Jahr verteilt stattfinden, gibt es für große Events in der Regel eine jährliche Ausgabe. Um Risiken kalkulierbarer zu machen, ist es nicht ungewöhnlich, dass die OrganisatorInnen von LAN-Partys (Orgas) sich als Verein zusammenschließen (vgl. ebenda).

¹³⁸ Im Folgenden wird nicht mehr zwischen Interview- und Gesprächspartner unterschieden werden. Gesprächspartner wird im weiteren Verlauf als Oberbegriff für beide Partnerformen verwendet.

LAN-Partys finden über einen oder mehrere Tage (zum Beispiel Freitag bis Sonntag) hinweg statt (vgl. ebenda) und bieten den TeilnehmerInnen vor Ort Schlaf- und Verpflegungsmöglichkeiten. Denn neben der Möglichkeit zum Spiel ist die LAN-Party vor allem ein Ort der sozialen Interaktion, wo Gamer sich treffen und gemeinsam feiern, denn in erster Linie geht es den Gamern um Geselligkeit, gemeinsamen Spaß und Vergnügen (vgl. ebenda). Eine eindrucksvolle Schilderung einer LAN-Party, über das Konzept, ihren Verlauf, die Atmosphäre, bietet hierzu der Stimmungsbericht von Stefan Maßmann in (Vogelgesang, 2010).

Wichtigstes Utensil der Gamer ist zweifelsohne der persönliche Rechner. Nicht selten werden die Rechner durch individuelles Design und PC-Tuning, zur Steigerung der Leistungsfähigkeit, nach- und umgerüstet. Ihm wird auf diese Weise eine sehr persönliche und individuelle Note verliehen, die ihn quasi zum Gesamtkunstwerk erhebt. Neben dem Rechner sind die Spielkompetenzen des einzelnen Gamers von hoher Bedeutung. Nicht ungewöhnlich ist diesbezüglich, dass andere TeilnehmerInnen im Verlauf der Party umhergehen und sich in kleinen Gruppen um talentierte Spieler sammeln und deren Spiel-Können mitverfolgen (vgl. Hepp & Vogelgesang, 2008).

LAN-Partys stellen eine Form des Wettkampfs dar, bei denen man versucht möglichst viele Spielpunkte zu erreichen und gegebenenfalls das jeweilige Turnier zu gewinnen. Die Auswahl der Spiele richtet sich sowohl nach den Vorlieben der SpielerInnen als auch nach den Neuerscheinungen auf dem Markt. Insbesondere bei größeren LAN-Partys geben die OrganisatorInnen die Auswahl der Spiele und der damit verbundenen Turniere vor. Operiert wird mit legalen und gekauften Kopien der Spiele, da LAN-Partys oftmals der Ruf anhängt, ein Schwarzmarkt für Raubkopien zu sein (vgl. ebenda). In Bezug auf das Spielen lautet die eindeutige Spiel-Regel ebenfalls *don't cheat* – sie ist von allen TeilnehmerInnen ausnahmslos einzuhalten. Wer sich dennoch nicht daran hält und dabei erwischt wird, muss mit Konsequenzen rechnen, die sehr unterschiedlich ausfallen (vgl. ebenda).

In den 1990er Jahren nimmt die Entwicklung von Computerspielen mit Mehrspielermodus zu. Ab dem Zeitpunkt wird es möglich sich gleichzeitig mit mehreren Personen im selben Spiel zu bewegen und als Team gegeneinander anzutreten. Hieraus entwickelt sich der *E-Sport (electronic sport)*, der darauf ausgelegt ist, mit Hilfe von Computerspielen im Wettkampf gegeneinander anzutreten. Eines der bekanntesten Spiele dürfte Counter-Strike sein. Im Bereich des E-Sport haben sich mittlerweile ganze Sportligen und Wettbewerbsveranstaltungen konzipiert, bei denen mitunter um sehr hohe Preisgelder gespielt wird. Im Bereich des E-Sport gibt es mittlerweile auch weltweite gesponserte ProfispielerInnen, die auf diese Weise ihren Lebensunterhalt verdienen (vgl. ebenda).

Darüber hinaus wächst die Anzahl der online verfügbaren und erschwinglichen Computerspiele (zum Beispiel World of Warcraft). Online-Spiele bedürfen keiner Zusammenkünfte in Form von LAN-Partys mehr, sondern können von Zuhause mit MitspielerInnen oder auch GegnerInnen aus der ganzen Welt gespielt werden. Auf LAN-Partys ist es gemein hin sehr schwierig ausreichend starke und stabile Internetleitungen zu garantieren, die es mehreren Gamern erlaubt gleichzeitig, über einen längeren Zeitraum hinweg, zu spielen.

LAN-Partys und E-Sport werden in den Medien aufgrund der Shooting-Spiele (Ballerspiele) sehr kontrovers diskutiert. Das massive Spielen solcher Spiele fördere und steigere das Aggressionspotential der Gamer. Diese Wechselwirkung zwischen Spiel und Aggressivität wird insbesondere immer dann diskutiert, wenn (jugendliche) AmokläuferInnen nach ihrer Tat als mehr oder weniger passionierte Gamer von Shooting-Spielen identifiziert werden. Der gemeine Gamer kennt aber sehr wohl die Grenze zwischen Spiel, Fiktion und Realität und zieht auch diese Grenze; nicht jeder Gamer ist ein potentieller Amokläufer (vgl. ebenda). Williams (2011) fragt in diesem Zusammenhang womöglich nicht zu Unrecht nach dem Maß an *moral panic*, das insbesondere Medien betreiben, die bei solchen Tragödien gezielt nach einer Verbindung der TäterIn zu jugendkulturellen Aktivitäten suchen.

Wie aus dem Nachstehenden hervorgeht, sind mittelgroße LAN-Partys in Luxemburg ohne eine Teilnahme von E-SportlerInnen schwer realisierbar. Die damit einhergehenden organisatorischen Rahmenbedingungen (zum Beispiel Preisgelder) stellen die OrganisatorInnen vor große Schwierigkeiten. Darüber hinaus ist man sich über eine Verzahnung beider Spielvarianten sceneintern nicht einig; es steht der Erhalt der ursprünglichen Idee einer LAN-Party gegen die Öffnung und Neudefinierung der LAN-Party zur Diskussion. Auf Grund der derzeitigen Lage wurde im Verlauf der Erhebung entschieden, den Zweig des E-Sport in Bezug auf die LAN-Szene zu berücksichtigen und einen E-Sportler als Interviewpartner aufzunehmen.

E-Sport und Online-Spiele stellen LAN-Partys vor ganz neue Rahmenbedingungen und folglich auch Herausforderungen. So wirkt sich einerseits das Online-Spielen akut auf die Teilnehmerzahlen auf LAN-Partys aus, da den AnhängerInnen dieser Spielform keine Internetleitung garantiert werden kann und die Spielform eigentlich keinen Ortswechsel erfordert, zum Beispiel die Teilnahme an einer LAN-Party. Andererseits sehen sich LAN-Gamer mit E-SportlerInnen konfrontiert, deren Spielform auch Turniere vorsieht, bei denen aber der Wettkampf, das gegenseitige Messen und das Spielen um Preisgelder im Vordergrund stehen. Die Zeit zwischen den LAN-Partys wird von den SpielerInnen gemeinhin dazu genutzt das Spielen via Internet, gegebenenfalls zusammen mit FreundInnen via Chat oder Sprachkonferenzen, als Training zu nutzen (vgl. Zeimet, 2010b).

9.2 Die LAN-Gaming-Szene in Luxemburg – ein 'Steckbrief'

Im Folgenden werden die Ergebnisse zur Szenestruktur aus den Interviews und den ero-epischen Gesprächen mittels der 12 Kategorien nach Hitzler und Niederbacher (2010b) zur 'kartografischen Operationalisierung des Szenekonzeptes' dargestellt. Die folgende Beschreibung lehnt sich in ihrer Art damit an die Steckbriefbeschreibungen unter www.jugendszenen.com an. Die Aktualisierung der Daten anhand der szenespezifischen Selbstzeugnisse erfolgte bis November 2012.

History

Bereits Mitte/ Ende der 1980er Jahre fanden in Luxemburg die ersten LAN-Partys statt. Es handelte sich ausschließlich um kleine Partys mit etwa bis zu 10 TeilnehmerInnen, die in privaten Räumen abgehalten wurden. Mitte der 1990er Jahre

entschied sich eine Gruppe von Freunden Partys größer aufzuziehen und sie damit aus dem privaten Rahmen zu hieven. Sie gründeten die 'Luxembourg Computer Gaming League' a.s.b.l. (LCGL) und organisierten fortan in regelmäßigen Abständen, meist während der Schulferien, in dem Ort Stegen LAN-Partys mit dem Titel FragCity. Ratschläge und Tipps für die Organisation und die Umsetzung größerer LAN-Partys holten sich die Leute der LCGL seinerzeit nach einer LAN-Party in Aachen bei den dortigen OrganisatorInnen. Es entstand eine langjährige Freundschaft zwischen den beiden Organisationsgruppen und im weiteren Verlauf half man sich in der Organisation der Partys bei Bedarf gegenseitig aus. Insgesamt 24 Ausgaben der FragCity wurden in den Jahren zwischen 1998 und 2005 vom LCGL organisiert, jede unter einem anderen Motto. Die FragCity-Partys waren meist für bis zu 70 TeilnehmerInnen ausgelegt. Das Mindestalter der TeilnehmerInnen lag bei 16 Jahren. Die Teilnahmegebühr betrug im Schnitt LuF 300,- (ca. € 7,50). Die Teilnehmerzahlen wuchsen kontinuierlich und es war nicht ungewöhnlich, dass es LAN-Partys mit Turnieren gab, an denen 12 bis 15 Teams mit jeweils fünf SpielerInnen teilgenommen haben. Die Turniere wurden in der Regel von den TeilnehmerInnen selbst organisiert, Preisgelder gab es keine.

2001 wagte sich die LCGL das erste Mal an ein größeres Projekt und organisierte in Clervaux eine LAN-Party die für 250 TeilnehmerInnen ausgelegt war, die 'de_lux.LAN'. Die LAN-Party wurde ein voller Erfolg und ihr folgten bis 2004 jährlich eine weitere Ausgabe. Diese vier Partys waren durchaus sehr gut besucht. Es fanden sich sogar Gamer aus benachbarten Ländern ein, um an den LAN-Partys teilzunehmen. Die de_lux.LAN-Partys waren mit Abstand die größten Partys, die bislang in Luxemburg stattgefunden haben. Alle vier Ausgaben fanden in Clervaux statt und erstreckten sich über drei Tage. Auch hier lag das Mindestalter bei 16 Jahren. Die Teilnahmegebühr lag im Schnitt bei LuF 500,- (ca. € 12,50). Die LCGL machte es sich zum Prinzip die Ankündigungen und News auf der Webseite in englischer Sprache zu verfassen, so dass auch internationale BesucherInnen und FreundInnen die Nachrichten verfolgen konnten.

Die Erfolgsstory der LCGL gipfelte in der Planung der 'de_lux.LAN on the rocks' im Jahr 2006. Die Rockhal in Esch/ Alzette plante ein großes Jugendevent auf ihrem Gelände und die LAN-Party sollte der Magnet der Veranstaltung werden. Die LAN-Party sollte für 800 TeilnehmerInnen ausgelegt werden. Die Umsetzung des Events scheiterte aber bereits in der Projektphase und mit ihm die Unterstützung für die LAN-Party. Die LCGL konnte sich aber noch aus bereits eingegangenen Verpflichtungen und Verträgen rechtzeitig zurückziehen und für sie blieb es größtenteils bei vergeblicher Investition in Organisation, Sponsoring und Werbung. Nach diesem Desaster und der Tatsache, dass sich bereits Anfang der 2000er Jahre erste Rückläufe in den Teilnehmerzahlen abzeichneten, beschloß die LCGL ihre Auflösung und stellte nach der FragCity 24 ihre Aktivitäten komplett ein.

In Folge bildeten sich landesweit mehrere kleinere Clubs, meist in Form einer a.s.b.l., die ihrerseits mehr oder weniger regelmäßig LAN-Partys organisierten. Nebst regulären 'Keller-LAN-Partys' fanden jährlich wiederkehrende Events, wie zum Beispiel die 'X-Mas LAN' und die ersten beiden Ausgaben der 'Hei Elei Spill Elei' (HESE) statt. Die Situation erschien für viele Gamer nicht zufriedenstellend, zumal sich ein Club, ohne Absprache mit den anderen, als Dachverband nach außen

darstellte. Einige Clubs schlossen sich darauf hin in einer übergeordneten Gruppe 'The Third'¹³⁹ zusammen, ohne aber die Eigenständigkeit der jeweiligen eigenen Clubs aufzugeben.

The Third soll erneut als übergeordnete Plattform dienen, um Informationen zugänglich zu machen und zu verbreiten und größere Events zu organisieren. Mittlerweile haben einige Clubs ihre Aktivitäten weiter reduziert oder gar ganz eingestellt. Nach wie vor finden über das Jahr verteilt LAN-Partys statt, die Teilnehmerzahlen reichen aber nicht mehr an die Zeiten beispielsweise der FragCity heran. The Third versucht mindestens einmal im Jahr eine weitere Ausgabe der HESE zu initiieren und zu organisieren, die in der Größenordnung zwischen 30 und 45 TeilnehmerInnen angesiedelt sein dürfte. Darüber hinaus organisiert der CCGK (Computer Club Gemeng Koplecht) mittlerweile eine monatliche LAN-Party 'Valley of Death' (VOD), die eher dem Charakter der Keller-LAN aus Anfangszeiten entspricht und auch entsprechen soll.

Ende der 1990er Jahre machen sich erste Anzeichen für den Einzug des E-Sports in Luxemburg deutlich. Das Interesse an den Multiplayergames nimmt zu und gewinnt an aktiven SpielerInnen. In den folgenden Jahren bilden sich unterschiedliche Clans, die national und/ oder international mehr oder weniger erfolgreich sind. Es ist nicht ungewöhnlich, dass E-SportlerInnen, zumindest der älteren Generation, mit LAN-Gaming angefangen haben und erst später eine Leidenschaft für die Multiplayergames entwickelt haben. Beide Spielvarianten schließen sich auch nicht notwendigerweise aus, wenn auch oftmals eine deutliche Vorliebe für die eine oder andere Spielvariante besteht. E-Sport-Veranstaltungen oder E-SportLigen haben sich bisher in Luxemburg nicht entwickelt. Der Großteil der Wettbewerbsaktivität ist in die jeweiligen Ligen ins Ausland verlagert. E-Sport-Teams setzen sich darüber hinaus nicht notwendigerweise ausschließlich aus SpielerInnen zusammen die in Luxemburg leben. Die Tatsache, dass E-Sportsevents vornehmlich im Ausland oder im Netz stattfinden und SpielerInnen aus Luxemburg sich nicht zwangsläufig in nationalen Teams bewegen, macht die Übersicht über SpielerInnen und Spielverhalten noch undurchsichtiger als beispielsweise bei LAN-Gamern.

Facts & Trends

Die Szene in Luxemburg ist eindeutig männerdominiert. Dieser Zustand wird seit Anbeginn von den Gamern bedauert. Zwar finden sich einige wenige Spielerinnen in den unterschiedlichen Clubs, von denen einzelne in der Organisation und den Vorbereitungen von LAN-Partys aktiv sind. Laut Aussagen einiger Gesprächspartner ist der geringe Frauenanteil kein Hinweis dafür, dass Frauen kein Interesse an LAN-Partys und Computerspielen haben. Ihnen zufolge ist es eher der vorherrschende 'raue Umgangston' und die Aufdringlichkeit mancher Gamer, die ihnen die Lust an der Teilnahme nehmen. Darüber hinaus vermuten sie, dass Frauen nicht ausschließlich aber eben oftmals eine Vorliebe für Puzzle- und Sammelspiele haben, die aufgrund des nicht vorhandenen Gegnermodus im Prinzip kaum Anwendung auf LAN-Partys finden. Auch bei den E-Sport-Clans in Luxemburg sind Frauen eine wirkliche Rarität.

¹³⁹ The Third ist derzeit der Zusammenschluss der Clubs CCGK (Computer Club Gemeng Koplecht) und MLF (Minett LAN Fellowship)

Das Mindestalter der TeilnehmerInnen an einer LAN-Party ist laut den allgemeinen Geschäftsbedingungen der VeranstalterInnen jeweils auf 16 Jahre festgelegt. Der Altersdurchschnitt der (derzeitigen mehr oder weniger regelmäßigen) TeilnehmerInnen liegt in etwa zwischen 22 und 25 Jahren, mit einigen 'Ausreißern' nach oben (35 Jahre und älter) und nach unten (16 Jahre). Einige der Gamer kennen sich bereits über mehrere Jahre. Dabei handelt es sich zum Teil um Leute die mehr oder weniger stark in die Organisation der Events eingebunden sind oder waren, zum Teil um Leute die sich immer auf den LAN-Partys wiedersehen. Man trifft sich auch beim Onlinespiel und im Chat beziehungsweise in den Foren in der Zeit zwischen zwei LAN-Partys. Darüber hinaus scheint es private und/ oder auch berufliche Kontakte zwischen einzelnen Mitgliedern über das LAN-Gaming hinaus zu geben, über die genau Intensität diese Kontakte liegen aber keine präzisen Daten vor.

Der soziale Hintergrund und der Bildungshintergrund der Gamer lassen sich nicht im Einzelnen bestimmen. Aus Gesprächen ging hervor, dass die Community eine heterogene Berufspalette aufweist. Die Gamer sind nicht zwingend in (kommunikations-)technischen Berufen tätig. Es finden sich ebenso zum Beispiel Angestellte im öffentlichen Dienst, HandwerkerInnen, PolizistInnen oder PädagogInnen. Jüngere Gamer befinden sich in der Regel noch in der Ausbildung. Die Anschaffung und Erweiterung der notwendigen Gerätschaften und Accessoires um überhaupt mitspielen zu können, richtet sich zwar nach den Ansprüchen der jeweiligen Person, erfordert aber einen gewissen finanziellen Aufwand und besonders für Nicht-SelbstverdienerIn entsprechende finanzielle Rücklagen.

Dabei wird das Ausmaß der Ausstattung weniger als Grund dafür gesehen, dass die Szenen derzeit akut unter einem Mangel an Neuzugängen und NeueinsteigerInnen zu leiden hat. Auffallend ist, dass die Altersgruppe schulpflichtiger SpielerInnen eher schwach ausgeprägt zu sein scheint. Nur wenige 'verirren' sich in die einschlägigen Chats und Foren der Szene oder direkt auf eine LAN-Party. Wurde bisher bei Jugendlichen seitens der Szene-Elite eher deren stärkere Affinität zu Online-Spielen und E-Sport als Erklärung gesehen, hat sich mittlerweile gezeigt, dass es immer noch Jugendliche gibt, die sich zu 'Keller-LANs' treffen. Ob es sich hierbei nun gegebenenfalls um Versäumnisse im Bereich der Werbung und Bekanntmachung handelt, darüber ist man sich in der Szene-Elite nicht unbedingt einig. LAN-Partys leben zu einem nicht unwesentlichen Teil von Mund-zu-Mund-Propaganda. Die Tatsache aber, dass der Szenekern, die Szene-Elite, mittlerweile 'erwachsen' geworden ist und im Alltag kaum noch direkten Umgang mit Jugendlichen hat, sehen einige Mitglieder als mögliche Ursache.

Die relative Größe der LAN-Gaming-Szene lässt sich nur schwer bestimmen. Selbst die Zusammenlegung der Mitgliederzahlen der einzelnen Computer-Clubs wäre irreführend, da einerseits einige Personen in mehreren Clubs als Mitglieder vertreten sind, andererseits eine Mitgliedschaft im Club nicht notwendig ist, um an den LAN-Partys teilzunehmen. Wenn auch die derzeit regelmäßigen kleinen VOD LAN-Partys eher schwach besucht sind, schließt das nicht aus, dass dennoch auch andere 'private' LANs stattfinden. Die Teilnahmen sind, bis auf einen mehr oder weniger klaren und überschaubaren Kreis, sehr unbeständig geworden.

Die schwindenden Zahlen bei den LAN-Partys lassen nicht zuletzt auch bei den noch aktiven Gamern die Vermutung aufkommen, dass sie viele Gamer an das Online-Spiel und den E-Sport verlieren. Online-Spielen ist weniger aufwendig, da nicht die eigene gesamte Rechneranlage abmontiert und transportiert werden muss (wobei, dies mittlerweile einfacher und leichter von Statten geht als noch vor 10 Jahren, da die Rechner und Bildschirme leichter und flexibler in der Handhabung geworden sind). Für E-SportlerInnen bieten LAN-Partys selten ein ausreichendes Turnierkonzept mit entsprechenden Gewinnen. Den VeranstalterInnen der LAN-Partys fällt zunehmend auf, dass einzelne Gamer oder aber auch Teams oftmals nur noch auf LAN-Partys erscheinen, um die für sie relevanten Turniere zu spielen und unmittelbar danach die Party wieder verlassen. Immer weniger Leute bleiben die gesamte Zeit vor Ort auf der Party und nutzen die Möglichkeit der sozialen Interaktion und Kommunikation. Darüber hinaus entwickelt die Spiele-Industrie nur noch wenige neue Spiele, die sich über ein lokales Netzwerk spielen lassen. So kommen zwar noch neue und technisch herausfordernde Spiele auf den Markt. Der Fokus der Industrie liegt allerdings eindeutig auf dem Vertrieb und der Einrichtung von Spielplattformen im Internet; sie ermöglichen einen besseren Kopierschutz und sind für die Unternehmen lukrativer. Hinzu kommt, dass die Kompatibilität der Spiele und der Rechner mit jeder neuen Version des Betriebssystems schwindet. Diese Phänomene betreffen aber nicht ausschließlich die Szene in Luxemburg, sondern die LAN-Gamer überhaupt.

Die aktuelle Situation wird als 'Teufelskreis' beschrieben, der sich in etwa wie folgt darstellt: Durch die zunehmende Popularität und die Möglichkeiten der Online-Spiele und des E-Sport finden sich immer weniger Gamer, die sich für traditionelle LAN-Partys begeistern. Neben den kleinen LAN-Events wünschen sich die AnhängerInnen auch wieder regelmäßige große Events; diese verheißen einen anderen Spaß und ein anderes Feeling. Um aber ausreichend Spieler für ein großes Event zu gewinnen, müssen die Veranstalter Kompromisse eingehen und die LAN-Partys auch für E-SportlerInnen und Online-SpielerInnen attraktiv gestalten. Die hierfür notwendige Internetleitung können die BetreiberInnen der Veranstaltungsorte oftmals nicht gewährleisten, so dass eine optimale Leitung nicht garantiert werden kann. Darüber hinaus verleiten die derzeit eher schwindenden Zahlen und die Berichterstattung in den internationalen Medien mögliche SponsorInnen zur Zurückhaltung, was dazu führt, dass die Turnierpreise potentiellen TeilnehmerInnen oftmals eine Teilnahme nicht wert sind. Hinzu kommt, dass LAN-Partys heute nicht mehr ausverkauft sind und die Gamer sich meist bis zum Schluss die Option offen halten, ob sie teilnehmen oder nicht. Dies lässt sowohl die VeranstalterInnen als auch die SpielerInnen, meist bis kurz vor Beginn im Unklaren darüber, ob die Party steigen kann und wird. Diese Ungewissheit lässt es für den einzelnen offen ob es sich für ihn oder sie überhaupt lohnt an der Party teilzunehmen, was im Endeffekt dazu führt, dass viele sich gar nicht erst die Mühe machen. Wenn im Anschluss die Party aus Mangel an TeilnehmerInnen ausfällt oder im kleinen Rahmen stattfindet, fühlen sich diejenigen, die nicht teilgenommen haben, in ihrer Entscheidung bestätigt.

In der Auseinandersetzung und der Diskussion in Bezug auf die aktuelle Sachlage zeigen sich innerhalb der Szene, und vor allem in der Szene-Elite, unterschiedliche Positionen dazu, wie auf diese Situation reagiert werden soll beziehungsweise kann. Es herrscht Uneinigkeit in der Szene-Elite darüber, inwieweit an den traditionellen Strukturen und dem Ablauf einer LAN-Party festgehalten werden muss, kann

beziehungsweise soll. Während noch darüber debattiert wird, ob es überhaupt Sinn macht sich nach den E-SportlerInnen zu richten, werden gleichzeitig Stimmen wach, die nach neuen Wegen und neuen möglichen Kooperationen Ausschau halten. Während einerseits 'der guten alten Zeit' nachgetrauert wird, werden andererseits Überlegungen über Strukturänderungen geführt¹⁴⁰. So wird der mangelnde Nachwuchs beklagt, der Einsatz und die Akquise werden aber nicht konsequent geplant, verfolgt und umgesetzt. Es war ein schleichender (vielleicht absehbarer) Veränderungsprozess über Jahre hinweg, der die Mitglieder der Szene-Elite in die jetzige Lage versetzte. Sie finden sich jetzt an einem Punkt wieder, an dem sie letztendlich entscheiden müssen, ob und wie sie gewillt sind, sich einmal mehr verstärkt für ihre Szene zu engagieren und konzeptuelle Entscheidungen zu treffen, und dies ohne den möglichen Ausgang wirklich abschätzen zu können.

Fokus

LAN-Gamer treffen sich auf ihren Partys, um gemeinsam Computerspiele zu spielen. Dabei handelt es sich vorwiegend um Spiele die einen Gegnermodus aufweisen. Die Rechner aller Beteiligten werden über ein lokales Netzwerk miteinander verbunden, so dass jede/r SpielerIn sich aus der eigenen Sicht im Spiel bewegen kann. Der Gegnermodus ermöglicht das Gegeneinanderspielen einiger Personen und oder das Gegeneinander-Spielen im Team. Spiele hingegen, die einen Puzzel- oder Sammelmodus aufweisen beziehungsweise wo das Lösen von Rätseln im Mittelpunkt steht, finden auf den LAN-Partys kaum Verwendung, da in diesen Spielen meist keine MitspielerInnen erforderlich sind. Gespielt wird, bis die Spielrunde zu Gunsten einer Person oder Teams entschieden ist und dann gegebenenfalls als Revanche oder in neuer Zusammensetzung wiederholt wird. Auf größeren Partys werden die Spiele in Form von Einzel- oder Mannschaftsturnieren gespielt, wo es darum geht sich gegen alle anderen TeilnehmerInnen durchzusetzen. Natürlich besteht der Reiz darin, sich (mit seinem Team) gegen die GegnerInnen durchzusetzen und zu gewinnen, aber nicht um jeden Preis. Im Vordergrund soll vornehmlich der Spaß stehen. Die kleinen LAN-Partys weisen eigentlich keine Turnierstruktur mehr auf, hier geht es einzig und allein um den Spaß und die Möglichkeit vor Ort mit- beziehungsweise gegeneinander zu spielen.

Die Teilnahme erfordert die eigene Rechneranlage zu Hause jeweils komplett abzubauen, auf die Party zu transportieren und dort wieder zu installieren¹⁴¹. Gespielt wird mit Kopfhören, um die Tisch-NachbarInnen, die sich nicht notwendigerweise im gleichen Spiel bewegen nicht durch den Sound der Spiele zu stören. Kommuniziert wird im Spiel über den Spielchat oder aber über am Kopfhörer integrierte Mikrophone, da die MitspielerInnen sich irgendwo im Raum befinden können. Bei kleinen LAN-Partys, wenn sich zudem noch nahezu alle im gleichen Spiel bewegen, wird durchaus auch laut miteinander gesprochen und sich Anweisungen oder Bemerkungen einfach zugerufen.

¹⁴⁰ Im Gegensatz zu den Anfangszeiten hat sich die Notwendigkeit der LAN-Partys verschoben. In den Anfangszeiten gab es auf einer LAN-Party keinen Zugang zum Internet. Die LAN-Party war ein geschlossenes Netzwerk ohne Input von außen. Später dann ermöglichten LAN-Partys den TeilnehmerInnen einen Zugang zu einer störungsfreien Internetleitung. Während heute eine LAN-Party ohne Internetzugang quasi undenkbar ist, haben die Organisatoren heute eher das Problem die Stabilität der notwendigen Internetleitung zu garantieren.

¹⁴¹ Mittlerweile ist es nicht ungewöhnlich, dass Gamer ihren Rechner zu Hause stehen lassen und eher ihren Laptop mit auf die LAN-Party nehmen.

Die LAN-Partys leben aber nicht ausschließlich vom Mit- und Gegeneinanderspielen. Als unerlässliche und wichtige Komponente bezeichnen alle Befragten die Möglichkeit der sozialen Interaktion. Die Gamer legen im Verlauf der Party immer wieder einmal mehr oder weniger kurze Pausen ein. Bei den größeren LAN-Partys trifft man sich zum Beispiel am Verpflegungs- und Getränkestand oder vor der Tür. Nicht ungewöhnlich ist, sich in Pausenmomenten durch den Raum zu bewegen und anderen Gamern in Aktion über die Schulter zu sehen und das Spiel oder auch die Rechneranlage zu kommentieren oder zu diskutieren. Da die Spiel- und Ruhezeiten der Gamer sehr unterschiedlich sind, findet in der Regel die Party ununterbrochen statt. Auf den größeren Partys werden meist auch gemeinsame Momente vorgesehen, wie etwa gemeinsames Grillen oder der Tastaturweitwurf¹⁴². Auf kleinen Partys wird durchaus zusammen Essen bestellt und im Anschluss zusammen gegessen.

Die Partystimmung und Atmosphäre ist allen Befragten zufolge ein absolutes Muss und darum muss auch für das Notwendige vorgesorgt sein. Sowohl aus den Erzählungen der Interviewpartner als auch aus Gesprächen mit anderen Szenemitgliedern war zu erfahren, dass man sich mitunter dabei ertappt, nach Ende der LAN-Party feststellen zu müssen, quasi kaum Zeit am Rechner verbracht zu haben oder sogar den Rechner nicht eingeschaltet zu haben. Die Partystimmung und die Möglichkeit der sozialen Interaktion sind mitunter auch ein Grund dafür, warum die LAN-Gamer zwar eventuell als Clan an einer Party teilnehmen, die Clanzugehörigkeit aber nicht unmittelbar bindend für den Sitzplatz der TeilnehmerInnen ist und sie sich folglich vorwiegend in der Clanstruktur bewegen und spielen. Aber eben diese offene Clanstruktur steht oftmals im Widerspruch mit der Clanstruktur der E-SportlerInnen. E-Sport ist auf eine intensive Teamstruktur und -orientierung angewiesen, vor allem, da ihr Fokus weit eher auf das Gewinnen des Spiels oder des Turniers gerichtet ist. Auf Turnier-Partys sitzen sie logischerweise auch meist in unmittelbarer Nähe zueinander, da es die Koordination und den Teamzusammenhalt fördert. Da sie sich als Team im Spiel bewegen, sind ihre Spiel- und Ruhezeiten auch meist identisch und so verbringen sie auch Auszeiten meist im Team; um gegebenenfalls auch den Spielverlauf zu diskutieren. Scheiden sie aus dem Turnier aus, besteht meist wenig Interesse, bis zum Schluss an der Party teilzunehmen. Da die LAN-Gamer aber insbesondere bei der Organisation von größeren LAN-Partys auf die Teilnahme der E-SportlerInnen angewiesen sind, um zum Beispiel eine kritische Masse an TeilnehmerInnen zu erreichen, stoßen hier unterschiedliche Teamverständnisse aufeinander, die sich natürlich auch auf die Stimmung und die Atmosphäre der Party auswirken (können).

Die Zeit zwischen den LAN-Partys verbringen die Gamer zum Beispiel beim gemeinsamen Online-Spielen, indem sie sich allerdings jeweils von zuhause einloggen, sich aber über Konferenzschaltungen und Voice-to-Voice-Programme mit einander unterhalten können und eine LAN-Party-ähnliche Spielsituation und Stimmung schaffen können. Auf diese Weise lässt sich der Kontakt untereinander auch leichter erhalten. In der Szene-Elite werden mittlerweile auch Fokuserweiterungen und neue Wege für die LAN-Partys diskutiert. In Erwägung

¹⁴² Wie der Begriff bereits vermuten lässt, handelt es sich darum, eine alte ausgediente Tastatur im Sinne des Weitwurfports über eine möglichst weite Distanz zu werfen. Dabei geht es wie allgemein auf den Partys weniger um die Ermittlung eines Gewinners als vielmehr um den Spaß.

gezogen wird zum Beispiel sich auf das neuere Phänomen, Computerspiele mit Spielkonsolen zu vernetzen, einzulassen und für die Partys fruchtbar zu machen und somit die LAN-Partys für ein weiteres Publikum zugänglich und interessant zu machen. Darüber hinaus soll der Bekanntheitsgrad des LAN-Gaming einen neuen Aufschwung erhalten und hierfür verstärkt media- und technikorientierte Veranstaltungen und Messen genutzt werden. Weiterhin wird die Planung einer Gruppe diskutiert, die sich damit auseinandersetzen will, Spiele selbst zu programmieren.

Einstellungen

Die Einstellungen der eingefleischten LAN-Gamer reiben sich seit geraumer Zeit an den Veränderungen im Gamingbereich, die nicht zuletzt auf einem veränderten Verhalten und veränderten Einstellungen der vornehmlich jüngeren Party-TeilnehmerInnen-Generation beruhen. Die 'großen Zeiten' sind vorbei, darüber sind sich die älteren Gamer und die Szene-Elite relativ einig. Mittlerweile hat jeder Haushalt eine eigene Internetverbindung und Gamer sind nicht mehr darauf angewiesen, außer Haus spielen zu müssen, um überhaupt eine stabile Internetverbindung nutzen zu können. Spiele online zu vertreiben und AnwenderInnen damit zum Teil an das Produkt zu binden, ist lukrativer für die SpielproduzentInnen, zumal die Online-Spiele mittlerweile erschwinglich geworden sind. In der Folge leidet die Entwicklung und Produktion neuer Spiele für lokale Netzwerksysteme darunter und das Spieleangebot für LAN-Partys erfährt kaum noch wirkliche Erneuerungen. Diese steigende Popularität der Online-Spiele und des E-Sports sieht die LAN-Community mit als einen der maßgeblichen Gründe für die rückläufigen Zahlen und den Einbruch der Szene.

Denn wozu den Rechner abbauen und auf eine LAN-Party fahren, wenn man bequem von zu Hause aus spielen kann – zumal bei diesen Spielen die MitspielerInnen nicht vor Ort sein müssen und die Internetleitung auf der Party gegebenenfalls keine durchgehend stabile Leitung garantieren kann. Man ist sich dessen gewiss, dass man auf die Online-SpielerInnen und E-SportlerInnen angewiesen ist, wenn LAN-Partys wieder annähernd den Status mittelgroßer Events erreichen sollen. Auch war und ist man gewillt die Struktur der Partys so zu verändern, dass alle mehr oder weniger auf ihre Kosten kommen können. Aber die Unterschiede in den Relevanzsystemen der Online-SpielerInnen und E-SportlerInnen zu den Einstellungen der LAN-Gamer scheinen schwer miteinander vereinbar.

LAN-Gaming soll in erster Linie Spaß machen. Gamer sehen in den Spielen natürlich auch eine Möglichkeit sich so vor Ort mit anderen zu messen und spielen in erster Linie auch das Spiel, um es zu gewinnen. Wichtiger als der Gewinn soll aber der Spaß bleiben. Die Party bietet zudem die Möglichkeit, die Menschen, die man ansonsten nur über den Chat kennt, in der Realität zu treffen und kennenzulernen. Die Möglichkeit der direkten sozialen Interaktion ist somit ein wichtiger Bestandteil jeder LAN-Party. Diese beiden zentralen Komponenten des Spaßes und der Interaktion spricht man aber der jüngeren Generation der Online-SpielerInnen und E-SportlerInnen größtenteils ab. Sie werden im Schnitt als TeilnehmerInnen wahrgenommen, die vornehmlich als geschlossene Clans an LAN-Partys teilnehmen und sich kaum unter die anderen TeilnehmerInnen mischen. Ihre Team- und

Spielstruktur sind auf den Wettbewerb ausgelegt und so geht es ihnen in erster Linie um den Sieg. Da sie zudem sich oft nur auf ein einziges Spiel konzentrieren, sind für sie auch nur die Turniermomente von Interesse und erhalten ihre ganze Aufmerksamkeit. Darüber hinaus wird ihr Interesse an der Party meist nur geweckt, wenn die Preise dementsprechend hoch ausfallen. Dies steht nicht nur im Gegensatz zu den Interessen der LAN-Gamer, sondern setzt sie zudem unter Druck passende Preise bereitstellen zu können.

Ihre Beschreibungen lesen sich in der Zusammenfassung so, dass sie sich genötigt fühlen, die Wünsche anderer zu erfüllen, die quer zu den eigenen Vorstellungen laufen, um ihr Event zu garantieren, das dann wiederum anhand der gewünschten Vorstellungen anders ausfällt und verläuft als die Community das eigentlich möchte.

Lifestyle

Das Gaming findet nicht ausschließlich auf den Partys statt. Um überhaupt auf den Partys mitspielen zu können, sind Kenntnisse über und in den Computerspielen sowie Fähigkeiten, wie zum Beispiel Reaktionsvermögen, strategisches Denken und Schnelligkeit, unerlässlich. Regelmäßiges Spielen wird folglich quasi zur Notwendigkeit und besitzt, je nach Anspruch der Person, regelrechte Trainingsqualitäten. Welchen Raum das Computerspielen im alltäglichen Leben einnimmt, wie häufig, regelmäßig und wie intensiv gespielt wird, ist individuell verschieden und richtet sich größtenteils nach Lust und Laune und nach den Zielen (zum Beispiel Wettbewerb) die verfolgt werden.

Wie andere Menschen sich Zeit für ihr Fußballtraining, ihre Vereinsmitgliedschaft nehmen, abends fernsehen oder sich mit FreundInnen treffen, nutzen Gamer die Gelegenheit in ihrer Freizeit am Computer zu spielen. Das Spielen erlaubt einigen Gamern manchmal vom Alltag einige Zeit Abstand nehmen zu können und gegebenenfalls Stress abzubauen. Szenemitglieder treffen sich häufig in den gleichen Online-Spielen und nutzen zeitgleich den Chat und/ oder Voice-to-voice-Programme, um sich miteinander zu unterhalten und zu verständigen. Das Chatten in den entsprechenden Foren ermöglicht es den Gamern, sich zudem an Diskussionen bezüglich unterschiedlicher szenerelevanter Themen zu beteiligen, sie zu verfolgen und die neuesten Informationen zu erhalten beziehungsweise weiterzugeben.

Ferner verlangt das Engagement in der Szene eben von den Mitgliedern der Szene-Elite die Bereitschaft Zeit und Arbeit in die Vorbereitungen und Organisation der LAN-Partys zu investieren. Der Aufwand für kleinere LAN-Partys ist dabei wesentlich geringer als für die HESE. Hierzu finden im Vorfeld einige Zusammentreffen statt, um das Event zu diskutieren. Es müssen zum Beispiel Turniere organisiert und geplant, Catering verhandelt und bestellt, SponsorInnen angeschrieben und eventuell aufgesucht, die Werbung geschaltet werden. Hierzu gehören sowohl der Aufbau und der Abbau der Infrastrukturen und Tische als auch das Aufräumen und Reinigen des Veranstaltungsraumes. Ebenso müssen die Webseiten ständig aktualisiert werden. Teil des Engagements sind auch die Organisation und Teilnahme an der obligatorischen Mitgliederversammlung und die derzeitigen Diskussionen um und über die Zukunft der Szene oder aber auch der Aufbau neuer thematischer

Arbeitsgruppen. Zeit und Arbeit, die sich oftmals im Nachhinein nicht mehr unbedingt bemessen lassen.

Symbole & Accessoires

Es ist nicht unüblich, dass SpielerInnen sich nebst dem Username (siehe Rituale) auch einen Avatar zulegen. In der Regel handelt es sich dabei um ein Symbol, ein Figur oder ein Bild, dass besonders in der Kommunikation im Forum verwendet wird. Der Avatar wird an der Seitenleiste angezeigt und lässt eine schnellere Orientierung und Zuweisung der Kommentare der einzelnen Chat-Personen zu. Der Avatar ist aber nicht so bindend wie der Name und kann durchaus ausgetauscht werden. Um stets bestens darüber informiert zu sein, was in der Szene stattfindet und diskutiert wird, empfiehlt es sich, sich in den relevanten Foren zu registrieren, um auch aktiv an den Diskussionen teilnehmen zu können. Verfolgen lassen sich die Themenblöcke und Einträge auch ohne Zugang.

Wie die SpielerInnen verfügen auch die Clubs über eigene Namen mit einem jeweils passenden Logo mit Wiedererkennungswert. Durch die Reduzierung und Stilllegung einiger Zusammenschlüsse, scheinen die Club- beziehungsweise Clannamen im Bereich des LAN-Gaming derzeit weniger Bedeutung zu haben. Im Bereich des E-Sport gestaltet sich dies anders, insbesondere wenn es sich um ein geschlossenes Team handelt, das auf diese Weise seine Teamzusammengehörigkeit zum Ausdruck bringt. Über klassische Zugehörigkeits- oder Unterscheidungsmerkmale die äußerlich und optisch erkennbar sind, wie Kleidung oder Frisur, verfügt die LAN-Szene nicht.

Unverzichtbares Accessoire ist der persönliche Rechner. Gamer verfügen nicht selten über selbst zusammengestellte, gebaute und aufgemotzte Rechner, die gegebenenfalls noch dekorativ verziert werden (zum Beispiel durch Innenbeleuchtung des Gehäuses). Sie verfügen zudem meist über sehr große Bildschirme mit einer optimalen Auflösung und einen Kopfhörer beziehungsweise ein Headset (Kopfhörer mit Mikro), da Lautsprecher auf einer LAN grundsätzlich nicht zugelassen sind. Einige schmücken ihren Spielplatz auf der LAN zudem durch Lampen oder ähnliches, was ihrem Platz eine Wohnzimmeratmosphäre verleiht. Die Rechneranlage sagt dabei aber selten etwas über den Status der Person innerhalb der Szene oder über ihre Spielkompetenzen aus. Beides erweist sich in der Regel erst im Verlauf des Spiels.

Wer neu dabei ist und sich seinen Weg in die Szene bahnt, muss nicht gleich zu Beginn auf eine ausgefeilte Ausrüstung zurückgreifen müssen, um an einer LAN teilzunehmen. In der Regel ist vorab zu erfahren, welche Kapazitäten der Rechner aufweisen muss. Das Design spielt dabei keine Rolle. Natürlich ist der Rechner eine Art Visitenkarte des Gamers, aber letztlich überzeugen wird die Spielerkompetenz.

Im Interview zur Szenestruktur wurde auf die Frage, was es an Notwendigkeiten braucht, um an einer LAN teilzunehmen, spontan geantwortet: Einen Rechner, Lust, Kopfhörer, Schlafsack, Zahnbürste und etwas Verpflegung. Beim Rechner, hieß es im Interview, reiche ein Laptop heutzutage bereits aus. Und genauso ausgerüstet fand die erste beobachtende Teilnahme in der Szene statt. Und in der Tat, mehr bedarf es wirklich nicht.

Rituale

Bedauert wurde in einigen Aussagen hingegen, dass einige Rituale beziehungsweise ritualisierte Handlungen im Laufe der Zeit durch die veränderten Rahmenbedingungen verschwunden sind. So herrschte beispielsweise ehemals national und international ein regelrechter Kampf um die Teilnahme an einer LAN-Party. Die Partys waren in der Regel bereits nach kürzester Zeit ausverkauft. Es hieß wachsam sein und den Startschuss für den Vorverkauf nicht zu verpassen und möglichst zügig die Teilnahmegebühr zu überweisen um sich seinen Platz zu sichern. Zusagen waren zudem verbindlich. Inzwischen hat sich dieses Ritual ins Gegenteil gekehrt. Heute ist es eher üblich nicht mehr im Vorfeld zu zahlen oder sich auch anzumelden. Angesichts der derzeitigen Lage der Szenen und der schwindenden Teilnehmerzahlen, ist man sich meist noch am Tag der Party selbst, eines Platzes gewiss. Allerdings ist durch diese Unverbindlichkeit im Vorfeld für Interessierte auch nicht mehr nachvollziehbar wie viele und wer vor Ort sein wird. Es besteht keine Garantie, dass alle Angemeldeten auch auftauchen und die Größe der Party bleibt bis zuletzt ungewiss. Dies verleitet viele TeilnehmerInnen sich gar nicht erst anzumelden beziehungsweise der Party fern zu bleiben.

Als Ritual bezeichnen und beschreiben lässt sich zunächst das gegenseitige Necken der SpielerInnen über den Chat im jeweiligen Spiel. Als Necken werden kurze Kommentare bezeichnet, die der/ die SpielerIn dem/ der GegnerIn zu dessen Spielzügen oder Spielverhalten macht. Der Wortlaut kann dabei mitunter derb und frech klingen, der Gossensprache oder auch der englischen Sprache entlehnt sein. Der Unterton ist aber in der Regel positiv und eben neckend gemeint. Dabei kann es auch durchaus vorkommen, dass das Necken dazu benutzt wird erhitzte Gemüter noch weiter anzustacheln und 'Öl auf's Feuer zu kippen', um indirekt noch einmal zu verdeutlichen, dass es sich letztlich um ein Spiel handelt. Auf größeren Veranstaltungen ist das Necken eher unüblich, es sei denn, man kennt sich.

Ob nun aber beim Necken, im Chat oder auch in der direkten Rede, die Verwendung des eigentlichen Vornamens einer Person ist eher unüblich. Jeder/ jede SpielerIn legt sich direkt zu Beginn einen Username zu, mit dem er/ sie sich im Spiel bewegt. Der Zusammensetzung des Usernames sind dabei keine Grenzen gesetzt, es kann sich dabei um Wort- und Zahlenkombinationen, oftmals auch aus Fremdsprachen, handeln, deren Bedeutung nicht unbedingt auf den ersten Blick ersichtlich ist. Fortan bewegt man sich innerhalb der Community und der Szene ausschließlich unter diesem Username, er ist Teil der Persönlichkeit der SpielerInnen und signalisiert, dass hier eben der/ die bestimmte SpielerIn im Einsatz ist und nicht die reale physische Person. Auch in der interaktiven Kommunikation wird der Username verwendet, um Verwirrungen und Verwechslungen aus dem Weg zu gehen. Es ist nicht unüblich die eigentlichen Namen der anderen LAN-Gamer erst zu einem viel späteren Zeitpunkt, meist nach längerem Kennenlernen zu erfahren.

Events

Große Events in der Dimension der de_lux.LAN finden heute in Luxemburg nicht mehr statt. Um an Partys mit 250 Gamern und mehr teilzunehmen, ist eine Reise ins Ausland notwendig. Häufig handelt es sich um Partys in der Bundesrepublik

Deutschland. Hier finden über das Jahr verteilt mehrere jährliche Ausgaben großer LAN-Partys statt, zum Beispiel die ['ju:niən] (sprich Junien) in Hagen mit 650 Gamern. Erstere findet seit 2000 jährlich statt und besitzt nach Aussagen der Interviewpartner eine Art Kultstatus, nicht zuletzt wohl auch weil über die Jahre immer wieder Luxemburger an der Organisation dieser LAN beteiligt waren beziehungsweise sind.

Aber auch die Organisation mittelgroßer Events, im Rahmen von 70 Gamern, gestaltet sich in Luxemburg derzeit schwieriger als noch vor wenigen Jahren. Mittlerweile hat man sich auf die jährliche Ausgabe der HESE reduziert. Die letzten beiden Ausgaben lagen zum Teil weit hinter dem Soll beziehungsweise den Erwartungen zurück. Derzeit befinden sich die OrganisatorInnen in den Vorbereitungen für die HESE V 2013. Die HESE wird zwar über The Third organisiert und präsentiert, da das Gremium aber nicht als a.s.b.l. konzipiert ist, findet die Umsetzung über den Computer Club Gemeng Koplescht (CCGK) statt. Auf diese Weise können die VeranstalterInnen auf die dem Club zur Verfügung stehende Infrastruktur und Räumlichkeiten zurückgreifen¹⁴³. Die Räumlichkeiten bieten Schlaf- und Waschegelegenheiten, da die Party über drei Tage stattfindet. Notwendig sind neben dem Raum für die Party eine starke und stabile Internetleitung, Schlafräumegelegenheiten, Verpflegungsmöglichkeiten (organisiertes Catering), das Abschließen einer Versicherung und das richtige Timing, sprich Datum.

Die Ankündigung wird an die VerwalterInnen aller national relevanten Internetseiten und Homepages zur Verbreitung weitergeleitet. Die Anmeldung ist ausschließlich über die Internetseite von The Third möglich. Hier besteht auch die Möglichkeit sich auf dem Sitzplan vorab einen Platz zu reservieren. In der Regel werden vorab auch die Spiele und die entsprechenden Turniere¹⁴⁴ festgelegt in die sich die TeilnehmerInnen bei der Anmeldung eintragen können. Die Ursprungsidee, dass alle TeilnehmerInnen sich zur selben Zeit im selben Spiel bewegen, ist nur noch selten der Fall. Für die HESE V sind derzeit ausschließlich Fun-Turniere vorgesehen, bei denen eben nicht das Gewinnen, sondern der Spaß im Vordergrund steht. Die LAN-Partys finden in der Regel in verdunkelten Räumen statt, da das Tageslicht die Qualität und die Sicht auf den Bildschirm einschränken. In der Folge geht hierbei oftmals das Tageszeitgefühl verloren und es entwickeln sich ganz eigene, persönliche, Tagesrhythmen, die nicht unbedingt mit der tatsächlichen Tageszeit übereinstimmen müssen.

Neben dem Spielen macht die Interaktion, das gesellige Beisammensein, zwischen den Gamern vor Ort einen wesentlichen Teil der LAN-Party aus; so wird mitunter zusammen gegrillt oder es finden auch Aktivitäten im Außenbereich, wie zum

¹⁴³ Die Bedingungen zu denen dem CCGK die Räumlichkeiten über die Gemeinde zur Verfügung gestellt werden, sind sehr entgegenkommend und erleichtern dem Veranstalter die LAN-Party zu organisieren. Denn die Einnahmen über die Teilnahmegebühr der Gamer decken in den wenigsten Fällen die Infrastrukturkosten einer LAN-Party.

¹⁴⁴ Die Turniere können entweder nach einem Ban- oder Punktesystem gespielt werden. Beim Punktesystem besteht meist die Möglichkeit das Spiel mehrmals zu spielen, um die eigene Punktzahl immer wieder zu verbessern. Im Endeffekt gewinnt die Person die die höchste Punktzahl erreicht hat. Spiele die in Teamformation gespielt werden, unterliegen dem *double-elimination-bracket* (auch *double-knock-out*), hierbei handelt es sich um eine komplexe Turnierstruktur, die verhindert, dass ein Gamer bereits bei der ersten Niederlage aus dem Turnier ausscheidet. Über ihre Geschäftsordnung erteilen sich die Clubs die Möglichkeit bei Verdacht auf Schummeln und Betrug im Spiel, die Rechner der Verdächtigen zu überprüfen. Im Fall eines positiven Ergebnisses, scheiden die Betroffenen direkt aus dem Turnier aus und müssen gewöhnlich die Party verlassen. Die Ergebnisse werden auf der Party zentral gesammelt und die GewinnerInnen am Ende der Party geehrt.

Beispiel der Tastaturweitwurf, statt. Eine recht rege kommunikative Interaktion findet auch während des Spielens statt. Handelt es sich um einen kleineren Rahmen, wird auch schon mal über die Tische hinweg miteinander kommuniziert und Beiträge kommentiert. Oftmals entwickelt sich hier eine eigene Situationscomic, die wiederum Unbeteiligte motiviert in das Gespräch einzusteigen. Die Kommunikation weist einen gewissen Anteil an fachspezifischer Sprache und Redewendungen auf, die für Außenstehende ohne Fachkenntnisse nicht unmittelbar oder nur schwer nachvollzogen werden können. Gamer die sich offensichtlich bereits länger kennen, erzählen und besprechen durchaus auch private Themen, die sich nicht auf das Gaming beziehen. Teil der sozialen Interaktion ist auch die Selbstverständlichkeit in der gegenseitigen Hilfsbereitschaft bei Problemen mit dem Rechner, der Spielinstallation oder der Spielhandhabung.

Bei kleinen Events lässt sich im Wesentlichen zwischen zwei unterschiedlichen Konzepten unterscheiden. So kann es sich um eine rein private 'Keller-LAN' in privaten Räumlichkeiten handeln, die ausschließlich geladenen Gästen offen steht. Eine weitere Möglichkeit sind die von Clubs organisierten kleinen LAN-Partys. Sie sind im Gegensatz zu den privaten LANs für alle zugänglich und weisen eher einen freundschaftlichen Charakter und Rahmen auf. Beide Varianten sind meist für zehn bis fünfzehn Gamer ausgelegt. Sie werden wie größere Events angekündigt (vielleicht weniger weiträumig) und es erfolgt in der Regel auch eine Anmeldung über die Webseite des Clubs. Im Vorfeld können die Spiele der LAN-Party angekündigt werden, oftmals wird aber auch vor Ort spontan (um-)entschieden. Es geht hier in erster Linie um den gemeinsamen Spaß des Spiels. Kleine LANs bieten Raum für intensive Interaktion und Kommunikation, gemeinsame Aktivitäten außerhalb der Party-Räumlichkeiten, wie ein gemeinsamer Kneipenbesuch, sind möglich. Der CCGK organisiert derzeit zum Beispiel das monatlich wiederkehrende Event, die VOD. Die LAN-Party ist in den meisten Fällen zusätzlich die Geburtstagsfeier eines Gamers, meist solchen die der Szene-Elite angehören oder aber dem Level 'Freunde' zugerechnet werden können.

Treffpunkte

Die Szene trifft sich auf den hierfür vorgesehenen Events. Derzeit sind die monatlichen VOD-Partys und die jährliche HESE in Luxemburg die einzigen LAN-Partys die offen für alle Interessenten sind. Zusätzlich finden über das Jahr verteilt private LAN-Partys statt, für deren Teilnahme es einer persönlichen Einladung bedarf. Folglich werden die Partys nicht öffentlich angekündigt und es bedarf des Insiderwissens und der passenden persönlichen Netzwerke, um daran teilnehmen zu können.

Darüber hinaus trifft man sich zwischen den Partys meist beim Online-Spielen im Internet. Neben dem Spielen wird, wie auf den Partys nebenbei über Chat und/ oder Voice-to voice-Programme kommuniziert. Die Regelmäßigkeit mit der man sich hier trifft, hängt sowohl von der individuellen zeitlichen Investition als auch von der persönlichen Vorliebe für bestimmte Spiele ab. Ein weiterer Treffpunkt sind die Foren der szenespezifischen (zum Beispiel The Third) und thematisch relevanten Homepages und Webseiten (zum Beispiel www.videogames.lu). Immer wieder wurde in der Szene versucht eine zentrale Anlaufstelle für die LAN-Gaming-Szene zu

konzipieren, auf der alle Informationen und Diskussionen zusammenlaufen und eine schnelle Orientierung ermöglichen. Der Versuch wurde bereits mehrmals unternommen. Auch das Forum www.gaming.lu konnte sich in diesem Sinne nicht wirklich durchsetzen und wird quasi kaum noch genutzt.

Szene-Elitemitglieder die maßgeblich an der Vorbereitung und Umsetzung der LAN-Partys beteiligt sind, treffen sich zu diesem Zweck in unregelmäßigen Abständen, in der Regel in den Räumen des CCGK. Zwischen einzelnen Mitgliedern und Gruppen von Mitgliedern bestehen mitunter auch Kontakte die außerhalb der Szeneaktivität liegen und stattfinden.

Medien

Die Mediennutzung der Szene stützt sich maßgeblich auf die Nutzung des Internets. Die Clubs beziehungsweise Clans verfügen über eigene Homepages die sowohl der Informationsweitergabe als auch dem Informationsaustausch dienen. Hier werden zum Beispiel LAN-Partys angekündigt und die notwendigen Details gelistet. Hier finden sich gegebenenfalls Informationen über die angemeldeten TeilnehmerInnen, die Sitzplanverteilung und die Angaben über die notwendigen technischen und praktischen Daten. Weiterhin können hier Details über die Geschichte des Clubs und seine Mitglieder oder auch die Geschäftsordnung gelistet sein. In der Regel findet sich hier auch ein Bereich, der ausschließlich für registrierte BenutzerInnen zugänglich ist und weiterführende, oftmals clubinterne Informationen enthält.

Die Homepages bieten aber auch die Möglichkeit zum Austausch zu diversen szenespezifischen und szenerelevanten Themen, die auch für nicht registrierte Nutzer einsehbar sind. Verantwortlich für die Inhalte, mit Ausnahme der Forenbeiträge, sind die jeweiligen Clan- beziehungsweise Clubmitglieder. Die Gestaltung und Aktualisierung der Seite wird in der Regel durch einige wenige freiwillige Mitglieder gewährleistet. Auffallend ist, dass die Informationen einiger (Clan-)Homepages ausschließlich auf Luxemburgisch verfasst sind. Anderssprachige Gamer finden hier kaum Zugang zu den notwendigen Informationen. Auch in den Foren wird hauptsächlich auf Luxemburgisch geschrieben und oftmals auch noch in der chateigenen Kurzform- und Akronymsprache. The Third verfügt neben der eigenen Homepage zusätzlich über eine eigene Facebookseite. Die Seite dient aber kaum der Interaktion zwischen den Szenemitgliedern. Sie ist vielmehr eine Art zusätzliche Pinnwand, auf der Veranstaltungen angekündigt werden. Ein Austausch wie im Chat oder in den Foren findet hier nicht statt, gleichwohl sich durchaus Szenemitglieder in dem Medium Facebook bewegen.

Zusätzlich zu den Foren der clubeigenen Homepages bot die Internetseite www.gaming.lu bisweilen den Austausch und Diskussion zu szenerelevanten und szenespezifischen Themen und informierte über News und Veranstaltungen. Das Forum litt aber zusehends an Nichtbeachtung und Nichtverwendung. In Bezug auf die Sprache verhielt es sich hier nicht viel anders als in den Foren der Homepages. Zwar finden sich zwischendurch immer wieder, meist ältere, Beiträge die in englischer Sprache verfasst wurden, selten aber wurde dies im weiteren Verlauf stringent weitergeführt. Dabei wurde die Seite zu Beginn in Anlehnung an die Tradition des LCGL (siehe History) in Englisch verfasst. Wahrscheinlich ließe sich durch die

Verwendung der englischen Sprache der Kreis der potentiellen NutzerInnen erweitern, etwa um die LandesbewohnerInnen, die kein Luxemburgisch verstehen. Denkbar ist aber natürlich, dass in diesem Fall einige der jetzigen NutzerInnen wegfallen würden, da sie sich nicht unbedingt so frei auf Englisch ausdrücken können. Ob dies aber eintreffen würde, bleibt vorerst fraglich.

Mitglieder der LAN-Gaming-Szene nutzen neben den spezifischen Internetseiten auch durchaus die Foren anderer thematisch ähnlich gelagerter Zusammenschlüsse, wie etwa der E-Sport-Clans oder Videogamer. Insbesondere dann, wenn sie sich für die unterschiedlichen Spielvarianten interessieren und möglicherweise auch praktizieren und/ oder persönliche Kontakte zu Mitgliedern pflegen.

Zur Ankündigung von LAN-Partys wird auch auf eigens selbstgestaltete Plakate zurückgegriffen die an zentralen Stellen verteilt oder ausgehängt werden. Für die Ausgabe der HESE IV wurde erstmals auch die Werbung für die Party elektronisch an jugendspezifische Einrichtungen verschickt. Die Szene verfügt eben über keine zentrale Anlaufstelle, die besonders NeueinsteigerInnen die Orientierung in der Szene erleichtert. Zwar finden sich über eine einfache Internetrecherche relativ zügig relevante Seiten, Zusammenhänge und Vernetzungen zwischen ihnen und im Zusammenhang mit der Szene sind aber nicht zwingend auf den ersten Blick ersichtlich. Die Gestaltung der Seiten richtet sich vornehmlich an bereits kundige (vornehmlich luxemburgischsprachige) Szenemitglieder.

Die Szenemitglieder nutzen darüber hinaus die Vorteile von Chats und Sprachkonferenzen während des aktiven Spiels, sowohl privat als auch auf den Partys, um sich mit einander zu unterhalten. Die Kommunikation kann sich dabei auf das Spiel aber ebenso auf andere Themenbereich ausdehnen. Einige Gamer stehen auf diese Weise in einem ziemlich regulären und häufigen sprachlichen Kontakt miteinander. Diese Möglichkeit der Sprachkonferenzen erweist sich zudem als besonders hilfreich und praktisch, um untereinander Kontakt zu halten, da nun weniger häufig LAN-Partys stattfinden, auf denen man sich treffen und interagieren kann.

Struktur

Die Struktur der LAN-Gaming-Szene lässt sich durchaus entlang des Szenemodells (siehe Kapitel 3.3) beschreiben. Die Szene-Elite ist die treibende Kraft der Szene. Hier sind die SzenegängerInnen zuzuordnen, die sich aktiv und intensiv für die Organisation von LAN-Partys engagieren und einbringen, Diskussionen um die Zukunft der Szene und zu neuen möglichen Konzepten und Netzwerken führen. Die *Szene-Elite* wird durch das Level *Freunde* unterstützt. Sie sind intensive NutzerInnen der Partyangebote und sind vorwiegend unterstützend und helfend in der Planung und Umsetzung der LAN-Partys beteiligt. Oftmals übernehmen sie in diesem Zusammenhang jeweils dieselben Aufgaben, für die sie aber nicht die eigentliche Verantwortung tragen. Dem Level *Szenegänger* sind die Gamer zuzurechnen, die das Angebot und Events des Szenekerns mehr oder weniger regelmäßig in Anspruch nehmen. Hier handelt es sich oftmals um Gamer, die im Prinzip anderen Zusammenschlüssen angehören, zum Beispiel E-Sport, Konsolen- oder Online-SpielerInnen. Sie übernehmen in der Regel keine organisatorischen Aufgaben; sie

sind vorwiegend NutzerInnen des Angebotes. Im Level *Sympathisanten* lassen sich Gamer fassen, die sich ebenfalls prinzipiell in anderen Zusammenschlüssen bewegen, und ganz selten und unregelmäßig an LAN-Partys teilnehmen. Den Sympathisanten lassen sich darüber hinaus Personen zurechnen, die keine regelmäßigen und regulären SpielerInnen sind beziehungsweise sich gezielt in anderen Zusammenschlüssen bewegen, die Events und die Arbeit der Szene aber unterstützen.

Die Grenzen, zu welchem Zusammenschluss beziehungsweise zu welcher Gaming-Szene sich einzelne Personen vornehmlich zurechnen lassen, sind nicht immer eindeutig. Prinzipiell lässt sich aber nachzeichnen, dass die Mitglieder der Szene-Elite und ein Teil des Levels 'Freunde' sich prioritär dem LAN-Gaming verschrieben haben. E-Sport und Online-Gaming spielen eher eine sekundäre Rolle. Bei den Gamern aus den Szeneebenen 'Szenegänger' und 'Sympathisanten' nimmt LAN-Gaming eher eine gleichwertige Stellung in Bezug auf ihre Gamingaktivitäten ein beziehungsweise stellt ein weiteres Angebot/ Event für die eigentliche Leidenschaft dar.

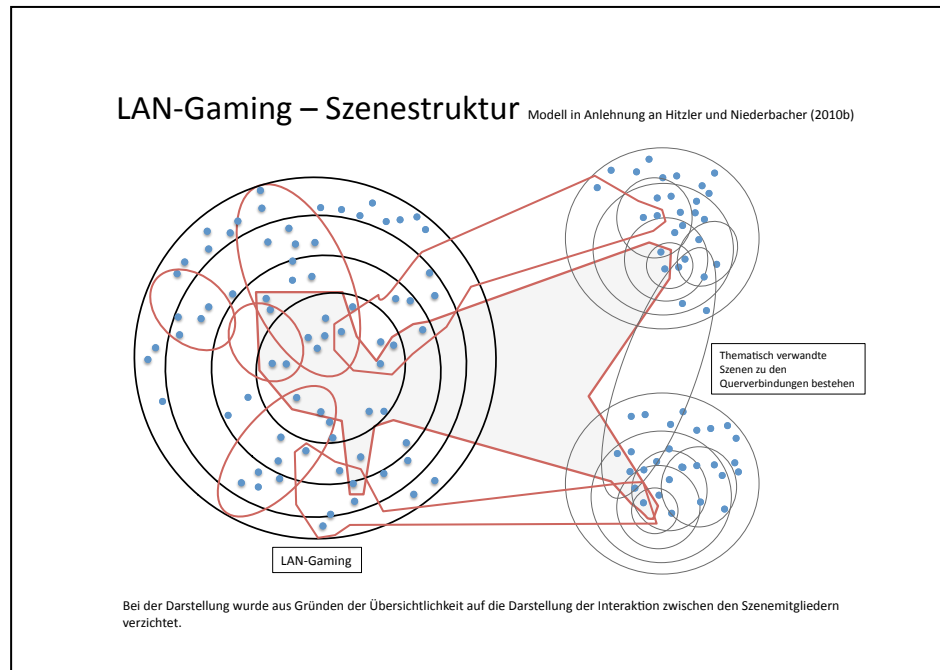
Als Szenegruppen lassen sich derzeit zwei Clans, die MLF (Minett LAN Fellowship) und der CCGK (Computer Club Gemeng Koplescht) beschreiben. Die MLF ist ein freier Zusammenschluss und zählt ein kleineres Team, wobei jedem Mitglied eine oder mehrere Aufgaben (zum Beispiel Catering, Kasse, Strom) der Eventorganisation zufallen. Der CCGK ist eine a.s.b.l. mit der ihr typischen Strukturen und Postenverteilung: PräsidentIn, Vize-PräsidentIn, SchatzmeisterIn, SekretärIn und Mitgliedern. Die Gründung der a.s.b.l. diente dabei vorwiegend dazu, den rechtlichen Rahmen zu definieren¹⁴⁵ und sich die Option auf Räumlichkeiten in der Gemeinde zu sichern. Zusätzlich zu diesen beiden Gruppen gibt es das Organisationsteam 'The Third'. In diesem Team finden sich sowohl Mitglieder aus beiden Clans¹⁴⁶ als auch Mitglieder aus ehemaligen Clans (die derzeit inaktiv oder aufgelöst sind) und Einzelpersonen, die sich nicht eindeutig einem Clan zuordnen lassen. Die Mitglieder der MLF, des CCGK und von The Third verteilen sich innerhalb der Szenegruppe über die einzelnen Szeneebenen hinweg, wobei der Schwerpunkt eindeutig beim Level 'Szene-Elite' und 'Freunde' liegt.

Darüber hinaus weist die Szene geschlossene Szenegruppen beziehungsweise Clans auf, die regelmäßige Events organisieren, die aber nahezu ausschließlich für Mitglieder ausgelegt sind. Die Mitglieder von Wicked.net treffen sich zum Beispiel zwei Mal jährlich für eine gemeinsame Party mit sozialem Rahmenprogramm. Der Bastards Clan organisiert mehrere geschlossene LAN-Partys, genannt 'Schlachthof' über das Jahr hinweg. Die Party richtet sich an die Mitglieder und enge FreundInnen mit in der Regel bis zu 20 TeilnehmerInnen.

¹⁴⁵ Da die Anschaffung der Spiele mitunter sehr kostspielig sein kann, war und ist es nicht ganz unüblich, dass auf LAN-Partys mit Raubkopien der Spiele gespielt wird. Und als SelbstverdienerIn sind diese Kosten leichter zu verwalten als etwa für Jugendliche oder Studierende mit geringeren finanziellen Mitteln. Um juristischen Schwierigkeiten vorzubeugen, sind Raubkopien auf LAN-Partys die von einer a.s.b.l. organisiert werden nicht zulässig. Auf diese Weise wird versucht dem illegalen Kopieren entgegenzuwirken.

¹⁴⁶ Die Mitglieder der beiden Clans die sich auch im The Third engagieren weisen somit eine Doppelrolle innerhalb der Szenestruktur auf. Ihre Aufgabengebiete im Clan und bei The Third sind aber nicht notwendigerweise identisch.

Neben diesen Szenegruppen lassen sich im Level 'Szene-Elite' und 'Freunde' Personen verorten, die private LAN-Partys organisieren. Diese Partys werden nicht öffentlich angekündigt und sind nur mit persönlicher Einladung zugänglich. Die Anzahl solcher Partys und der entsprechenden OrganisatorInnen lassen sich nicht eindeutig bestimmen, auch nicht ob es sich um eine oder mehrere Personen dabei handelt. So bleibt zunächst unbestimmt, inwieweit in diesen Fällen von Szenegruppen gesprochen werden kann.



*Abb. 22. Darstellung des Aufbaus und der Struktur der LAN-Gaming-Szene in Luxemburg
(eigene Darstellung)*

Über die Szenelevels und die Szenegruppen hinweg lassen sich Querverbindungen zu thematisch szenenahen Zusammenschlüssen aufzeigen; darüber inwiefern diese als Szene beschrieben werden könnten, liegen keine Daten vor. Bei diesen Zusammenschlüssen handelt es sich meist um Clans aus den Bereichen des E-Sport (zum Beispiel mtfgaming.com, niGh-gaming.lu), des Onlinespielens, Video- und Konsolenspielen. Die Verbindungen bestehen zum Beispiel über (einzelne) persönliche Kontakte, wie etwa durch die Tatsache, dass Personen ehemals intensiver in der LAN-Community aktiv waren und nunmehr verstärkt sich in einer anderen Gaming-Community bewegen, Kontakte aber bestehen bleiben. Ebenso bestehen Verbindungen zu diesen Zusammenschlüssen über Personen die sich sowohl in der LAN-Community als auch in anderen Communities zeitgleich bewegen.

Relations

Die Verbindungen und Relationen die die Szene unterhält, lassen sich auf drei Ebenen beschreiben, der nationalen und der internationalen Ebene sowie der Ebene der öffentlichen und privaten Trägerschaft. Während sich die ersten beiden genannten in der Hauptsache auf den thematischen Schwerpunkt und die Vernetzungen im Bereich des LAN-Gaming beziehen, verweist Letztere auf die Auseinandersetzung und

Beziehungen mit öffentlichen und wirtschaftlichen Trägerschaften, die unterstützend auf das (Fort-)Bestehen und die Umsetzung der Szenen einwirken.

Auf nationaler Ebene bestehen zwischen den verbliebenen Clubs mit a.s.b.l.-Status, dem CCGK und der MLF engere Verbindungen, die sich im Zusammenschluss von The Third verdeutlichen. Es finden sich hier zudem Kontakte auf persönlicher und personeller (in Bezug auf die Umsetzung von LAN-Partys) Ebene mit E-Sport-Mitgliedern und E-Sport-Clubs, vornehmlich dem MTF (mtfgaming.com). Trotz aller Divergenzen im Bereich der Inhalte und Umsetzung in Bezug auf LAN-Partys, findet in einzelnen Bereichen, wenn notwendig und hilfreich, eine Zusammenarbeit statt. Mittlerweile wagt die Szene erste Annäherungsversuche an andere thematisch ähnlich gelagerte Zusammenschlüsse, vor allem auf dem Gebiet der Video- und Konsolenspiele, um die Möglichkeiten einer Zusammenarbeit und Vernetzung abzuwägen. Ob und wie genau sich die Vernetzung und Kommunikation mit sowohl privaten VeranstalterInnen von kleinen LAN-Partys als auch mit a.s.b.l.-Zusammenschlüssen, wie netty.lu, die Unterstützung bei der Organisation von LAN-Partys anbieten, darstellt, bleibt vorerst ungewiss. In der Summe erscheint die Gemeinschaft der Computerspiel-Interessierten gar nicht so klein. Es hat weit eher den Anschein, dass die heterogenen Spezifizierungen und Vorlieben der einzelnen Gemeinschaften nur schwer miteinander vereinbar sind.

Die Beziehungen auf dem internationalen Parkett reduzieren sich vornehmlich auf die Bekanntschaften und Vernetzung einzelner Personen im Ausland. Direkte intensive Kontakte mit Szenegruppen aus dem (benachbarten) Ausland, die zum Beispiel auf gegenseitiger Unterstützung und gegenseitigem Besuch auf den einschlägigen LAN-Partys beruhen, scheinen in der Form wie zu den Zeiten des LCGL (siehe History) nicht mehr zu existieren. Die Resonanz aus dem Ausland auf die LAN-Partys, allen voran die HESE, ist sehr zurückhaltend. Nach wie vor nehmen einige Gamer, allein oder in kleinen Gruppen, an größeren Events, vornehmlich in Deutschland, teil; wohl eher aber selten erfolgt die Teilnahme als Clan.

Nicht unwichtige Vernetzungen sind die Beziehungen, die die Szene zu öffentlichen und wirtschaftlichen Trägerschaften unterhält. Der CCGK ist als a.s.b.l. an die Gemeinde Kopstal gekoppelt und unterhält derzeit sehr gute und optimale Beziehungen zu den Verantwortlichen der Gemeinde. So steht dem Club derweil ein eigener Raum zur Verfügung, in dem sie sich nach Absprache treffen können und die VOD-Partys abhalten können. Der Raum bietet weiterhin die Möglichkeit Material zu lagern. Für die Veranstaltung und Umsetzung der HESE steht dem CCGK der Festraum der alten Grundschule nach Absprache zur Verfügung. Das Entgegenkommen der Gemeinde, die Strom und Internetkosten zu tragen, erleichtert die Organisation und Durchführung der LAN-Partys erheblich. Die Teilnahmegebühren der Gamer könnten die anfallenden Kosten kaum decken und die VeranstalterInnen müssten aus eigenen Mitteln kofinanzieren; denn eine Anhebung der Teilnahmegebühr hätte sehr wahrscheinlich einen weiteren Rückgang der TeilnehmerInnen zur Folge. Nebst den guten Verbindungen zur Gemeindeverwaltung, sind das gute Netzwerk und die Beziehungen mit VertreterInnen aus dem marktwirtschaftlichen Bereich unerlässlich. Die Beziehungen gehen häufig auf persönliche Kontakte einzelner Mitglieder zurück. Sie erlauben das Aushandeln der Bedingungen und Preise zum Beispiel für das Catering oder für das Ausleihen

spezifischer Apparaturen und Material. Nicht zuletzt dient das Netzwerk zur Akquise von SponsorInnen, um Geld- und Sachpreise für die Turniere auszuhandeln.

9.3 Die LAN-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung

Die Geschichte der LAN-Szene lässt sich fast wie die Geschichte eines kleinen Unternehmens erzählen. Die Idee, die bestehenden privaten Keller-LANs größer aufzuziehen und einem breiteren Publikum zugänglich zu machen, erweist sich als voller Erfolg. Die Szene erlebt einen förmlichen Boom und weiten Bekanntheitsgrad und stellt, neben vielen mittelgroßen LAN-Partys, die über das Jahr verteilt sind, vier Ausgaben der de_lux.LAN für 250 Gamer auf die Beine. Die ersten Anzeichen zunehmender sinkender Teilnehmerzahlen, die rechtzeitige Abwehr eines Desasters im Fall einer LAN-Party für 800 TeilnehmerInnen und die Auflösung der leitenden Organisationsgruppe, lässt die Szene verstärkt in viele einzelne Gruppen zersplittern, die ihrerseits alle versuchen die Szene mit organisierten LAN-Partys am Leben zu erhalten. Eine Repositionierung und ein neuer Zusammenschluss von OrganisatorInnen erfolgen in einer Zeit in der die Szene sich neueren Herausforderungen gegenübergestellt sieht: dem Online-Spiel und dem E-Sport.

Wie für LAN-Partys allgemein typisch steht auch in der Szene in Luxemburg das Spielen von Computerspielen mit Gegnermodus im Mittelpunkt. Dabei können die Spiele als Einzelpersonen oder im Team gespielt werden. Neben dem Spielen stellt die durch die Party und mit ihr verbundene soziale Interaktion zwischen den SpielernInnen eine höchst wichtige Komponente dar. Die Möglichkeit sich mit anderen zu treffen, auszutauschen und zu unterhalten wird durch die Partyatmosphäre, unterstützt durch gemeinsame Aktivitäten, gefordert und gefördert. Die Zeit zwischen den LAN-Partys dient den Gamern zu einem Großteil dazu, sich im Internet bei Online-Spielen zu treffen und mit- beziehungsweise gegeneinander zu spielen. Durch die Möglichkeit von Konferenzschaltungen gelingt es den Gamern eine Spiel- und Stimmungssituation zu schaffen, die jener auf den Partys nicht unähnlich ist.

Die Events der Szene in Luxemburg lassen sich anhand von zwei Konzepten beschreiben. Jährlich wird eine mittelgroße LAN-Party, die HESE, organisiert. Dieses Jahr findet die fünfte Ausgabe statt. Die Organisation dieser Party ist angesichts der aktuellen Entwicklungen in der Szene jedes Jahr eine neue Herausforderung für die VeranstalterInnen. Neben diesem jährlichen Event finden sich über das Jahr verteilt sowohl kleine LAN-Partys, die entweder auf Einladung stattfinden und einem strikten privaten Rahmen unterliegen als auch offene Veranstaltungen, die von Computerclubs organisiert werden. Die Verbindungen zu öffentlichen und wirtschaftlichen Trägerschaften weisen ein relativ stabiles Netzwerk und gute Beziehungen auf und bieten vergleichsweise optimale Bedingungen für die Organisation von LAN-Partys. Vielleicht bieten sie auch eine Erklärung für den Versuch der Szene durch eine Vernetzung mit thematisch ähnlich gelagerten Vergemeinschaftungen ihre eigene Ausweitung und 'Aufstockung' anzustreben.

Die Haupttreffpunkte der Szene sind sowohl der reelle als auch der virtuelle Raum. Neben den LAN-Partys, die Raum für die direkte Interaktion zwischen den Personen bieten, trifft man sich abseits der Partys im virtuellen Raum, spielt und kommuniziert

zugleich. Im virtuellen Raum wird sich weiterhin in szenespezifischen Foren ausgetauscht. Die Kommunikation kann hier zeitgleich (wenn man sich zur gleichen Zeit im Forum bewegt) oder zeitversetzt (wenn ein 'Post' im Nachhinein kommentiert wird) stattfinden. Die Szene nutzt also maßgeblich die eigenen szenerelevanten und szenespezifischen Internetseiten um Informationen weiterzugeben, auszutauschen und zu diskutieren. Die Seiten sind entweder privat oder von den einschlägigen Clubs oder Clans initiiert und werden von ihnen gestaltet, aktualisiert und verwaltet.

Die LAN-Szene in Luxemburg ist eine Männerdomäne in der sich derzeit eher wenige SpielerInnen bewegen. Im Schnitt sind die TeilnehmerInnen Anfang-Mitte 20, mit einigen 'Ausreißern' in beide Richtungen. Die Größe der Szene ist kaum bestimmbar, allerdings zeichnet sich in den letzten Jahren ein deutlicher Rückgang in der Teilnahme an LAN-Partys ab. LAN-Partys stehen allgemein hin seit einiger Zeit in Konkurrenz sowohl mit den zunehmend populären Online-Spielen als auch dem E-Sport. Die Szene-Elite sieht sich mittlerweile in einer Art Teufelskreis gefangen, in dem die BesucherInnen beziehungsweise die Besucherzahlen sowie die strukturellen Maßnahmen und Gegebenheiten sich wechselseitig bedingen und den Rückgang der Teilnehmerzahlen und der Popularität der Partys massiv fördert. Die Szene-Elite ist in der Frage gespalten, wie er auf diese Tatbestände reagieren kann oder soll, und wie mit der Situation umgegangen werden muss. Die Meinungen reichen vom 'Erhalt des Altbewährten' bis zur Umgestaltung und Anpassung der LAN-Party-Struktur an die veränderten Bedingungen im Gaming-Bereich. Den Mitgliedern der Szene-Elite stehen sehr wahrscheinlich Zeiten einer Repositionierung bevor die gegebenenfalls an einen Generationenwechsel gekoppelt sein mag.

In der Community herrscht aber auch nicht notwendigerweise Einigkeit darüber ob und wie die Zukunft der Szene aussehen kann und soll. So wie es mehreren Gamern, die bereits lange dabei sind, schwer fällt die 'alten Zeiten' und Partystrukturen zusehends verschwinden zu sehen, ist für Neuzugänge, die diese Zeiten nicht erlebt haben, die aktuelle Art und Struktur fremd und oftmals nicht mehr zeitgemäß. Es hat den Anschein als befände sich die Szene vor einem Generationenwechsel, der sich dabei weniger an der Alterstruktur seiner Mitglieder, als vielmehr an der Einstellung der Gamer zur LAN-Party-Struktur manifestiert.

Die Szene selbst weist keine optischen Zuweisungs- und Unterscheidungsmerkmale auf. Gamer besitzen, wie die Clans, eigene Namen und ein Logo beziehungsweise einen Avatar. Diese geben aber, genau wie ihre Rechneranlagen, zum Beispiel keine weiterführende Angaben über den Status oder die Kompetenzen der Person innerhalb der Szene. Zwar vermag der Rechner eines Gamers als äußere Visitenkarte gelten, die Spielkompetenzen entscheiden aber maßgeblich darüber ob und welchen Stellenwert ein Gamer innerhalb der Szene einnimmt.

Es konnten zwei ritualisierte Handlungen ausgemacht und nachgezeichnet werden. In der Szene ist es üblich sich einen einzigen Username zuzulegen, der in allen Bereichen die das Gaming betreffen verwendet wird. Der Username findet zudem über das Spielen hinaus Verwendung, indem sich die SpielerInnen in der Regel auch beim Username rufen und in der direkten und indirekten Anrede benutzen. Im Verlauf des Spiels hat sich eine bestimmte Form des Neckens etabliert. Die Spielzüge, Bewegungen und Aktivitäten der GegnerInnen werden über den Spielchat kurz meist

bissig und etwas derb kommentiert. Dabei kann es sich um eine einfache Form des Neckens und Aufziehens untereinander handeln oder um die Möglichkeit die bereits genervten GegnerInnen zusätzlich zu reizen. Beide Rituale sind aber nicht spezifisch für Luxemburg sondern finden sich durchaus auch auf internationalem Niveau wieder.

Im Leben der Gamer dreht sich wohl vieles um den Rechner, aber längst nicht alles. Die Zeit die Gamer in das Spielen außerhalb der Partys investieren, richtet sich eben nach den Interessen der jeweiligen Person und weist individuelle Unterschiede auf. Für Gamer ist ihre Leidenschaft zum Beispiel durchaus vergleichbar mit dem Trainingsaufwand eines Hobbyfußballers oder einem Kneipentreff mit FreundInnen. Damit LAN-Partys überhaupt stattfinden können, müssen die VeranstalterInnen und OrganisatorInnen einiges an Freizeit opfern und zusätzliche Arbeit leisten, die sich sowohl am Aufwand der Party als auch an der Bereitschaft der Beteiligten orientiert.

9.4 Techno: eine generelle Darstellung der Jugendkultur

Techno wird oftmals als erste große unpolitische und konsumorientierte Jugendbewegung seit der Discoära gesehen. Allgemein lässt sich der Ursprung dieses Musikgenres in der House-Musik Anfang der 1980er Jahre in Chicago, Detroit und New York verorten. Der Begriff Techno hat sich dabei heute als Oberbegriff für die verschiedenen Spielarten elektronischer Musik eingebürgert denn mittlerweile lassen sich unzählige Subgenres verzeichnen, wie zum Beispiel Acid House, Deep House, Schranz, Minimal, Hardcore, Freecore, TechHouse. Neben der Musik (DJing und Produktion) hat das Tanzen den nahezu größten Stellenwert (vgl. Eichler, 2010; Vogelgesang, 2001). Obgleich Techno-Szenen durchaus sehr regionale Bezüge aufweisen, ist die gegenseitige Beeinflussung und Inspiration der Technomusik, nicht zuletzt aufgrund der Vermarktung und der neuen Kommunikationstechniken ein weltweites Phänomen. Lebendige Techno-Szenen finden sich über den ganzen Globus verstreut (vgl. Jerrentrup, 2001). Techno ist aber nicht einfach nur der Oberbegriff für eine ganze Reihe elektronischer Musik(sub)genres, Techno steht darüber hinaus für einen bestimmten kollektiven Lebensstil – eine bestimmte Lebensart und –weise, die sich an Sprache, Kleidung, Accessoires, Konsum und Freizeitverhalten seiner Mitglieder nachzeichnen lässt (vgl. Hitzler, 2001).

Die Szene wird gemeinhin gern als sprachlos, egoistisch und hedonistisch eingestuft. Das Bedürfnis der Raver nach Austausch, Gemeinschaft und Veränderung und ihre Werte der Toleranz, Offenheit und Gewaltlosigkeit werden dabei häufig übersehen (vgl. Eichler, 2010). Für sie gelten die Lebenskonzepte *„Freedom, Unity, Equality, Respect, Fun and Love“* (vgl. Baacke, 2007). Raver wollen beim Feiern vor allem frei sein, die Zeit vergessen und das ‚Hier und Jetzt‘ genießen, abseits jeglicher politischer, gesellschaftlicher oder privater Probleme (vgl. Eichler, 2010). Diesen Zustand erreicht der Raver durch das Tanzen und die Musik, die durch ihn hindurchströmen und ihn putschen. Lichteffekte, Videoanimationen, Laseroptik und Kunstnebel wirken dabei gegebenenfalls unterstützend und verstärkend (vgl. Hitzler & Pfadenhauer, 2009). Verursacht wird dieser Zustand aber maßgeblich durch die Musik der DJs. Ihren persönlichen Stil kreieren DJs aus ihrem Können des Mixens, Remixens und Sampelns. Sie lassen Musik im Moment entstehen und versetzen die feiernde Masse in Ekstase. Dabei erzeugen sie nicht nur die Stimmung auf der Party, sondern anhand von Variationen, Stilkreuzungen, den Bässen, Beats, Loops lenken sie auch die Stimmung der Party ganz geschickt oder zögern sie auch schon mal bis zum Äußersten hinaus (vgl. Vogelgesang, 2001). Wichtig ist, dass die DJs ein Tanzkontinuum schaffen und folglich im Verlauf des Abends keine Pausen oder Lücken entstehen lassen. Darum werden die Stücke anhand von meist zwei Tonträgern sorgfältig aneinandergemischt (vgl. Jerrentrup, 2001).

Der Konsum, vornehmlich synthetischer Drogen wirkt unterstützend und ist nicht der eigentlich beziehungsweise alleinige Auslöser für den tranceähnlichen Zustand (vgl. Hitzler & Pfadenhauer, 2009). Die Szene geriet und gerät immer wieder auf Grund des Drogenkonsums und gelegentlichen bis regelmäßigen Razzien negativ in die Schlagzeilen. Dabei hat sich der Konsum mittlerweile, nicht zu letzt bei den 'älteren' SzenegängerInnen maßgeblich verändert – es gilt nach dem Wochenende wieder fit für die kommende Arbeitswoche zu sein (vgl. Eichler, 2010).

Es heißt nicht selten, Techno sei eine Kultur der Äußerlichkeiten – viel Haut, wenig Stoff, was von Außenstehenden oft missverständlich als sexueller Appell aufgefasst wird. Der Look ist vorwiegend schrill und 'spacig', als Attribute der Szene finden sich häufig der Smiley und Sonnenblumen. SzenegängerInnen bedienen sich heute eher der Bricolage indem sie einzelne Kleidungs- und Stilattribute und Elemente etwa aus anderen Jugendkulturen übernehmen und für sich in Szene setzen. Die Kleidung drückt dabei weniger die Zugehörigkeit zur Szene als viel eher den individuellen Stil der Person aus, mit dem sie sich von den anderen Ravern zu differenzieren gedenkt (vgl. Vogelgesang, 2001). Zugehörig zur Szene ist jede/r, der Spaß an und Verständnis für Techno-Musik, die Partys, das Feiern und Tanzen hat (vgl. Eichler, 2010).

Das Partygeschehen in der Szene weist unterschiedliche Arten von Party und Veranstaltungen auf. Technoparaden, zum Beispiel die Loveparade, sind Straßenumzüge, bei denen von Lastwagen Techno-Musik gespielt wird und die Community, auf und um die Wagen herum feiernd, durch die Stadt zieht. Daneben finden sich größere Veranstaltungen, Indoor-Raves, zum Beispiel die Mayday in Dortmund, oder Outdoor-Raves, zum Beispiel die Nature One im Hunsrück, mit hunderten bis zu tausenden Ravern. Sie finden meist im jährlichen Rhythmus statt. Solche Raves bieten den TeilnehmerInnen meist mehrere Tanzflächen (areas) an, die jeweils unterschiedlichen Stilrichtungen und Subgenres der elektronischen Musik gewidmet sind. Das eher alltägliche Feiern zwischen den Großveranstaltungen findet hingegen auf kleineren Techno-Club-Partys, oftmals an Wochenenden, statt. Sie finden in einem weit kleineren Rahmen statt und sind im Gegensatz zu den großen Veranstaltungen durch Vertrautheit geprägt (vgl. Hitzler, 2001; Hitzler & Pfadenhauer, 2009). Insbesondere die Out- und Indoor-Partys erfreuen sich seit den letzten Jahren wieder zunehmender Besucherzahlen. Denn nur durch eine große Menschendichte lässt sich das Gefühl und der Eindruck für den/ die einzelne/n TänzerIn aufrecht erhalten, Teil eines 'Ganzen' zu sein und selbst darüber entscheiden zu können wie und inwieweit man sich vor den anderen exponieren möchte (vgl. Hitzler, 2001).

Eine Technoparty entsteht aber selten aus der Tatsache heraus, dass Techno-Begeisterte sich treffen und feiern. Es bedarf, um welche Form des Feierns und der Party es sich auch handelt, einer präzisen Planung, Organisation, Umsetzung und Durchführung. Hier sind sowohl Wissen und Kompetenzen im technischen Bereich für den Aufbau der Installationen als zum Beispiel auch im kaufmännischen Bereich notwendig. Es handelt sich bei diesen Partys häufig um ein risikoreiches und kostenintensives Vorhaben (vgl. Hitzler & Pfadenhauer, 2009).

9.5 Die Techno-Szene in Luxemburg – ein 'Steckbrief'

Wie am Beispiel der LAN-Gaming-Szene werden auch die Ergebnisse zur Techno-Szenestruktur aus den Interviews und den ero-epischen Gesprächen mittels der 12 Kategorien dargestellt. Auch diese Beschreibung lehnt sich in ihrer Art damit an die Steckbriefbeschreibungen unter www.jugendszenen.com an. Die Aktualisierung der Daten erfolgte ebenfalls anhand der szenespezifischen Selbstzeugnisse bis November 2012.

History

Bereits wenige Jahre nach der Geburtsstunde der Techno-Szene in den USA, fanden in im Umkreis von Luxemburg bereits Partys mit elektronischer Musik statt, etwa in Metz, in Amsterdam und auch in Bournemouth (Südengland). Luxemburgs Technobegeisterte brachten ihre Erfahrungen mit der elektronischen Musik von diesen Partys mit und wagten erstmals diese 'neue' Musik auf regulären Partys im Lokal Casablanca in Luxemburg-Stadt aufzulegen. Während zu Beginn nur einige Tracks am Abend liefen entwickelte sich das Casablanca ziemlich schnell zum ersten angesagten Techno-Underground-Club Anfang der 1990er Jahre. Zur gleichen Zeit fanden bereits auch Ravepartys im Rahmen von Schüler- und Studentenpartys statt. Das notwendige Material, die passenden Vinylplatten, besorgte man sich im benachbarten Ausland.

Die Publikumsresonanz war besonders bei den lokalen Veranstaltungen zu Beginn noch etwas mäßig, dies sollte sich aber recht schnell ändern. Luxemburgische DJs erhielten erste Engagements aus den Niederlanden und Deutschland. Mitte der 1990er Jahre öffnete dann der 'Club 58' in der rue Fort Neipperg in Luxemburg-Stadt seine Türen und Techno erlebte seine Blütezeit. Die Partys waren größer als im Casablanca und die Musik ist eher Techno-Trance. Raver aus den benachbarten Ländern reisten regelmäßig zu den Partys an und in der Regel herrschte volles Haus. Im Gegensatz zu heute bedurfte es hierfür nicht einmal bestimmter Headliner, selbst lokale Größen legten auf Partys vor 1000 und mehr BesucherInnen auf. Die Partys gingen bis zu den frühen Morgenstunden. Zur Afterparty, morgens ab 6:00 Uhr, fuhr man in der Regel ins benachbarte Ausland, zum Beispiel nach Trier.

Bereits 1992 wurde die erste Radiosendung in Luxemburg übertragen, die der elektronischen Musik gewidmet war. Die Sendung etablierte sich recht schnell und hatte über die Jahre immer wieder unterschiedliche große DJs zu Gast. Mittlerweile ist Clubzone wöchentlich am Samstagabend bis Mitternacht bei Radio ARA auf Sendung.

1997 wurde der Club 58 zum 'Cafe de la Gare' und die Erfolgsstory hielt zunächst an. Bis zu dem Zeitpunkt als es Unstimmigkeiten mit den OrdnungshüterInnen wegen der Öffnungszeiten (Nuits blanches) gab. Immer öfter kam es vor, dass die Partys auf ihrem Höhepunkt gegen 03:00 Uhr am Morgen durch die OrdnungshüterInnen beendet wurden und die BesucherInnen die restlichen Stunden bis zur Afterparty überbrücken mussten. Diese Umstände führten dazu, dass immer häufiger vor allem BesucherInnen aus dem benachbarten Ausland den Partys fern blieben. Darüber hinaus öffneten Techno-Clubs in den Grenzgebieten zu Luxemburg, die eben von diesem Umstand profitierten und für diese BesucherInnen eine Alternative boten. Ein weiteres Phänomen dieser Zeit war die zunehmende Kommerzialisierung der Technomusik, die sich sowohl auf das Publikum als auch auf die Partys auswirkte.

Es folgte eine Zeit, in der die Szenelokale im sechs bis acht Monatsrhythmus wechselten. Die Erwartungen des Publikums änderten sich dahingehend, als dass lokale DJs nicht mehr ausreichten, um die Lokale zu füllen und der Wunsch nach größeren Namen und Headlinern immer deutlicher wurde. In dieser Zeit kam es vermehrt zu ausgeprägten Rivalitäten zwischen einzelnen DJs, die dann bewusst ihre

Partys an denselben Abenden stattfanden ließen, oftmals sogar in benachbarten Lokalen. Resultat waren meist zwei halbvolle Partys, was die damalige Situation nicht unbedingt begünstigte. Anfang der 2000er Jahre etablierten sich kommerzielle VeranstalterInnen die mehr oder weniger exklusiv Techno-Partys organisierten. Die bereits bestehenden Unstimmigkeiten und Rivalitäten zwischen den DJs setzten sich hier fort, da die diversen DJs mit unterschiedlichen VeranstalterInnen zusammenarbeiteten. In den folgenden Jahren fanden vereinzelt größere Events statt, vieles spielte sich aber vornehmlich in kleinen Clubs ab, die mehr oder weniger exklusiv auf elektronische Musik ausgelegt waren, wie 'The Elevator' oder 'The Point' (heute 'Soulkitchen'). Die Szene blieb aber vorerst ohne feste Location, die auch Raum für regelmäßige größere Events bot.

2005 kreierten unabhängige Technobegeisterte die erste übergeordnete Internetseite rave.lu. Das Konzept sah vor, alle möglichen Veranstaltungen aus dem In-, Um- und Ausland auf einer Seite zu vereinigen, so dass alle Interessierten zu jeder Zeit über alle Veranstaltungen informiert sind. Das Betreiberteam der Internetseite versuchte auf diesem Weg den sceneinternen Querelen aus dem Weg zu gehen und möglichst unparteiisch die Informationen aller VeranstalterInnen zugänglich zu machen. 2008 wurde die Homepage um eine Facebookseite ergänzt, unter anderem um die Weitergabe und Vollständigkeit an Informationen zu vereinfachen. Rave.lu organisierte darüber hinaus in der Zeit zwischen 2004 und 2009 Busreisen zu unterschiedlichen nationalen und internationalen Technoevents. Seit 2012 ist lediglich noch die Facebookseite aktiv.

Die bestehenden Unstimmigkeiten zwischen den verschiedenen VeranstalterInnen und DJs wurden 2009 für kurze Zeit vergessen. In Esch/ Belval sollte eine Techno-Parade stattfinden. Paraden sind ein durchaus typisches Eventelement innerhalb der internationalen Techno-Szene. Eine der bekanntesten Paraden ist vermutlich die Love-Parade in Deutschland. Die Genehmigung der Parade durch die Stadt war ein andauerndes Tauziehen, das in einer Demonstration der Raver vor dem Stadthaus endete. Die Szene zeigte eine gesteigerte Einigkeit und Einheit. Es schien als könnte dies der Beginn einer aktiven Zusammenarbeit aller Beteiligten sein. Der gemeinsame Einsatz lohnte sich und die Parade fand am 11. Juli 2009 statt. Es blieb bei der einen Ausgabe der Steel-Parade und die gemeinsame (Protest-)Aktion mündete nicht in einer andauernden Zusammenarbeit.

Im Winter 2010 fand die erste Ausgabe der D-Days statt. Ein Techno-Event mit internationaler DJ-Besetzung. Trotz eines eher mäßigen Erfolgs, folgte in den beiden anschließenden Jahren im Sommer jeweils eine weitere Ausgabe der D-Days. Seit der letzten Ausgabe verfügen die D-Days, und somit nicht zuletzt die Techno-Szene, über größere Räumlichkeiten, in Form eines stillgelegten Fabrikgeländes in Foetz, in denen regelmäßige Events stattfinden (Factory 12). Das Programm der Betreiber richtet sich verstärkt an die LiebhaberInnen elektronischer Musik.

Über das Jahr verteilt finden sich mittlerweile einige große jährliche professionell und semi-professionell organisierte Events. Darüber hinaus finden sich im Inland und der Großregion sowohl regelmäßige Clubveranstaltungen als auch einmalige Partys (siehe auch Events).

Facts & Trends

Techno lässt sich in Luxemburg, wie anderswo auch, tendenziell vornehmlich in zwei Welten unterteilen. Hier finden sich einerseits die SzenegängerInnen, die mit und für die Technomusik leben und ihre Lebenseinstellung nach der mit der Szene verbundenen Philosophie richten. Andererseits erhielt das Genre durch die zunehmende Kommerzialisierung Einzug in den Mainstream und erfuhr einen Zuwachs an einem technointeressierten Massenpublikum, das sich mehr oder weniger intensiv in der Szene bewegt, aber nur noch wenig mit den ursprünglichen Einstellungen und Ansichten der Raver gemein hat. So lässt sich die Größe der Szene nur schwer bestimmen. Der Techno-Underground scheint hingegen relativ überschaubar; hierbei handelt es sich um Raver 'aus Überzeugung' (mit Leib und Seele), die mehr oder weniger aktiv in der Szene tätig sind.

Der produktive Teil des Undergrounds, in punkto Musik, Djing oder auch Eventgestaltung ist vorwiegend männerdominiert; es finden sich nur sehr wenige Frauen auf diesen Gebieten der Szene wieder. Das Geschlechterverhältnis bei den gemeinen PartygängerInnen ist hingegen ausgeglichener, auch wenn es hier ebenfalls eine leichte Männerdominanz zu geben scheint. Über die sozialen Merkmale der PartygängerInnen lassen sich kaum eindeutige und adäquate Aussagen treffen, nicht zuletzt aus der Tatsache heraus, dass solche Details für die wahren SzenegängerInnen keine Rolle spielen. Die Technoszene ist von ihrem philosophischen Prinzip her offen für jede und jeden willkommen, ungeachtet der Herkunft und des Status. Ableitend von den sozialen Merkmalen aktiver SzenegängerInnen lässt sich vermuten, dass die Population der Raver eine Vielfalt an unterschiedlichen Bildungsgraden und Berufen aufweist. Denn die wenigsten aktiven SzenegängerInnen und SzeneproduzentInnen sind hauptberuflich in der Szene tätig; ihre Szeneaktivität konzentriert sich vornehmlich auf ihren Freizeitbereich. Auch die Altersstruktur der SzenegängerInnen ist sehr heterogen. Die Leidenschaft für Technomusik setzt keine (Alters-)Grenzen und so finden sich neben neuen jungen LiebhaberInnen genauso Raver der ersten Stunde. Auch die ethnische Zusammensetzung dürfte sich sehr heterogen gestalten, nicht zuletzt einerseits wegen der in Luxemburg vorzufindenden kulturellen Vielfalt, andererseits auf Grund der SzenegängerInnen aus der Großregion.

Wenn auch der Großteil der Veranstaltungen sich auf Luxemburg-Stadt und den Süden des Landes konzentriert, so sind die ländlichen Regionen des Landes nicht unaktiv in der Produktion von Events. In der Regel handelt es sich hierbei aber eher um punktuelle, gegebenenfalls auch wiederkehrende, Events und Partys. Oftmals bieten diese Regionen nicht die notwendigen Infrastrukturen um größere Veranstaltungen beherbergen zu können. Ein Beispiel hierfür ist die Party 'Winter-Clubbing'. Ursprünglich fand die Party in Wormeldange an der Mosel statt. Die zunehmenden Besucherzahlen zwangen die Veranstalter förmlich sich nach neuen und größeren Räumlichkeiten umzusehen, so dass die Party 2012 erstmals in Luxemburg-Stadt auf dem Messegelände stattfand. Es gilt die zu erwartenden Besucherzahlen richtig einzuschätzen, passende Räume zu finden und halbleere Veranstaltungen durch überdimensionierte Räumlichkeiten zu vermeiden. In Gesprächen wurde immer wieder das Fehlen einer größeren Location bedauert, die einerseits einen passenden Rahmen, andererseits die Möglichkeit zu regelmäßigen

Veranstaltungen bietet. Seit Mitte 2012 ist dies mit der 'Factory12' in Foetz nach den letzten D-Days der Fall (siehe History). Damit scheint ein langgehegter Wunsch der VeranstalterInnen aber auch der PartygängerInnen in Erfüllung zu gehen und es bleibt abzuwarten, wie sich diese neue Begebenheit auf die Szene auswirken wird.

Fokus

Wie erwähnt, ist Techno ein Sammelbegriff für die unterschiedlichen (Sub-)Genres der elektronischen Musik. Sie stellt sodann auch das verbindende Glied zwischen allen Szenemitgliedern her, sie ist der zentrale Fokus. Die tatsächliche Umsetzung und der Umgang mit der Musik können dabei auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden, wobei sich eine Person auf eine oder mehrere der folgenden Aktivitäten konzentrieren kann: organisieren, produzieren, propagieren, konsumieren.

Große und kleinere Events müssen geplant und organisiert werden. Hierzu gilt es unter anderem passende Räume oder Clubs zu finden, für die notwendige Infrastruktur zu sorgen, Sicherheitsmaßnahmen zu gewährleisten, KünstlerInnen zu buchen und SponsorInnen zu finden. Die Produktion der Musik bezeichnet einerseits das DJing, andererseits die Produktion neuer Tracks. Luxemburgs Szene weist eine ganze Reihe DJs auf, von denen sich mittlerweile auch einige im Ausland einen Namen gemacht haben. Das DJing meint dabei weniger das Abspielen und das Ineinanderübergehenlassen von einzelnen Musikstücken. Gemeint ist vielmehr die situative Neuerschaffung eines Tracks durch das kunstvolle Zusammenspiel und –mischen unterschiedlicher Tracks und das Abstimmen von Sound, Bässen und Lautstärke auf die Partyatmosphäre und den Tanz- und Trancezustand des Publikums. Nicht wenige DJs produzieren nebenbei auch eigene Werke, die meist online vertrieben werden, seltener auf Vinyl gepresst werden. Propagiert wird die Musik nicht zuletzt über die wöchentliche szenespezifische Radiosendung *clubzone*. Die Ausstrahlung über den Radiosender ARA, erlaubt mit der Musik ein breiteres Publikum zu erreichen. Darüber hinaus machen einige Raver eigene und fremde Stücke auf der szenespezifischen Facebookseite zugänglich. Die Szene lebt neben der Musik nicht zuletzt auch von den PartygängerInnen. Zusammen machen sie ein Event erst möglich.

Gemeinsam wird der Erfolg eines Events angestrebt, sowohl von den OrganisatorInnen als auch von den KonsumentInnen. Damit aber eine Party als Erfolg verbucht werden kann, bedarf es des optimalen Zusammenspiels unterschiedlicher Komponenten. Die Organisation und der Ablauf der Party vor Ort, zum Beispiel der reibungslose Einlass, die Verpflegung, die Sicherheit oder auch das Setting wirken sich auf die Besucherzahl und vor allem auf die Stimmung der PartygängerInnen aus. Das Feingefühl der KünstlerInnen die Stimmung des Publikums einzufangen, sich auf sie einzulassen und mit der Musik die Stimmung zusehends zu heben und die PartygängerInnen in Ekstase zu versetzen, zeigt seine unmittelbare Wirkung auf die Party. Die Reputation und die Bekanntheit der KünstlerInnen allein sind kein Garant für eine gelungene Party.

Die ursprüngliche Idee der Technobewegung, als gemeinsame große Familie eine fortdauernde Party zu feiern, ist im Verlauf der Jahre immer weniger der Fall geworden. Dies wird in der Szenen zum Teil eben damit erklärt, dass einige

VeranstalterInnen massiv versuchen 'ihr' Publikum an ihre Veranstaltungen und KünstlerInnen zu binden und zudem auf die Zusammenarbeit untereinander verzichtet wird. Somit finden sich insbesondere, aus Sicht des Szenemodells argumentiert, auf dem Level 'Szene-Elite' und dem Level 'Freunde' diverse Gruppierungen wieder, die sich weniger an dem Genre der Musik ausmachen lassen, als vielmehr an den Sympathien und Antipathien zwischen unterschiedlichen Veranstaltergruppen.

Einstellungen

Unter Technophilosophie werden hier die leitenden Ideen und Einstellungen der SzenegängerInnen verstanden, die in ihrer Summe das Feeling der Szene widerspiegeln, in ihren Einzelteilen aber nicht notwendigerweise von allen Ravern gleichermaßen intensiv getragen werden. Beschreiben lässt sich die Szene als eine große Familie, die zusammen eine große fortdauernde Party feiert, auch wenn dieses Bild über die Jahre an Persistenz verloren zu haben scheint und darauf beharrende Raver aus den eigenen Reihen mitunter als 'naiv' abgestempelt werden. Dennoch sieht sich die Szene selbst als sehr tolerant und offen allen Menschen gegenüber die mitfeiern wollen.

Raves und Clubpartys verlaufen trotz der Ausgelassenheit der PartygängerInnen fast ausnahmslos friedlich und fallen im Gegensatz zu anderen Veranstaltungen nicht durch Auseinandersetzungen zwischen PartygängerInnen auf. Man respektiert sich gegenseitig und im Vordergrund steht das Gelingen der Party und das gemeinsame Feiern, eine positive Atmosphäre. Im Vordergrund steht letztlich immer die Musik. Die Größe der Szene erlaubt eben, dass sich die Raver mehr oder weniger untereinander kennen und 'Störenfriede' recht schnell ausgemacht werden können. Sie vermittelt den gemeinen PartygängerInnen zusätzlich die Sicherheit sich stressfrei und unbekümmert dem Tanzen und der Party hinzugeben¹⁴⁷.

Das Bild der Gemeinschaft wird oftmals getrübt durch die Querelen und Unstimmigkeiten zwischen professionellen VeranstalterInnen, die sich vornehmlich 'auf der Hinterbühne' abspielen und oftmals den PartygängerInnen nicht unbedingt bekannt sind. Nicht zuletzt scheint es auch hier um Marktanteile und um das Überleben und Fortbestehen der einzelnen Veranstaltungsagenturen zu gehen, die Geld in die Veranstaltungen fließen lassen und sich gegen die Konkurrenz zu behaupten versuchen.

Weniger Verständnis zeigen die Szene und besonders der Underground dafür, was mitunter als Technomusik gewertet wird. Der Underground distanziert sich einvernehmlich von Technomusik, die zu Kommerzzwecken produziert wird und dem Geschmack des Mainstreampublikums angepasst ist, damit sich die Musik besser verkauft. Als Paradebeispiel wurde in diesem Zusammenhang in den Interviews David Guetta angeführt. Gemeinhin wird dem Künstler Respekt entgegengebracht für das was er erreicht hat, seine Musik ist aber ihnen zufolge Radiomainstreammusik und hat mit Underground-Techno nichts gemein.

¹⁴⁷ Dieses Argument der Szenengröße ließe sich ebenfalls in sein Gegenteil kehren, insofern, als dass man auf allen Partys mehr oder weniger dieselben Menschen wiedertrifft und sich immer in denselben Kreisen bewegt.

Nicht unerheblich ist die Einstellung der Raver zu Drogen und Drogenkonsum. Die Technoszene wird seit ihren Anfängen unweigerlich mit dem Konsum, vorwiegend synthetischer, Drogen in Verbindung gebracht. Auch in Luxemburg wird der Konsum von Drogen auf den Partys nicht negiert. Insgesamt scheint der Konsum über die letzten Jahre eher rückläufig zu sein. Besonders bei großen Veranstaltungen finden beim Einlass Kontrollen statt. Es sei angemerkt, dass bei Weitem nicht jeder Raver ein potentieller Drogenkonsument ist. Auch die Technoszene weist überzeugte DrogengegnerInnen auf. Denn (erfolgreiche) Razzien und schlechte Publicity wirken sich negativ auf die Organisatoren und Veranstaltungen aus, was in der Konsequenz der Szenen schadet.

Lifestyle

Die wenigsten Raver sind Vollzeit-SzenegängerInnen, sondern gehen einer geregelten Tätigkeit nach und haben nicht selten auch Familie. Für die gemeinen PartygängerInnen vermag der wesentliche Teil der Szeneaktivität sich auf die Partys (meist am Wochenende) und das reguläre Hören von Technomusik unter der Woche konzentrieren. Inwiefern sich die beschriebene Haltung und Philosophie der Technoszene (siehe Einstellungen) auf das Privatleben überträgt, ist nicht unmittelbar zu ermitteln. Elektronische Musik ist eine Leidenschaft, die aber sicherlich auch Qualitäten einer Lebenseinstellung haben kann, indem die Werte der Technoszene eben auch im Alltag gelebt werden. Der Grad dieses Auslebens richtet sich dabei nach den individuellen Präferenzen der Personen.

Dass Drogen und Drogenkonsum immer wieder mit der Technoszene in Verbindung gebracht werden, wurde bereits mehrmals angeführt. Die Szene selbst negiert den Drogenkonsum in der Szene nicht, weist aber auch darauf hin, dass dieses Phänomen längst nicht mehr ein exklusives Problem der Technoszene ist. Ob und inwiefern der Drogenkonsum zum Lifestyle eines Ravers gehört, ist eine individuelle Entscheidung. So wie es Personen gibt, die den Drogenkonsum gegebenenfalls auf die Zeiten der Partys reduzieren, um einen besonderen Kick und Trip zu erleben, gibt es ebenso Raver, die gänzlich abstinent sind und keine illegalen Drogen konsumieren.

Akteure, deren Einsatz in der Szene über das Partymachen und Feiern hinausgeht, beschreiben ihr Engagement und ihre Leidenschaft für die Elektronische Musik durchweg zunächst als Hobby. Ein Hobby das sie seit Jahren pflegen, in das sie eine Menge Zeit investiert haben und investieren und das sie sich gegebenenfalls auch etwas kosten lassen. Gemein ist ihnen, dass sie den Großteil ihrer Freizeit unter der Woche und am Wochenende ihrer Leidenschaft widmen (siehe Fokus). Dass es sich durchaus aber um mehr als nur ein Hobby handelt und der Einsatz sehr ernst genommen wird, zeigt sich auch daran, dass selbst gesundheitliche Unpässlichkeiten nicht zwangsläufig zu einem Ausfall des Engagements führen. In diesen Zusammenhängen erhält die Leidenschaft die Zusatzbezeichnung eines 'zweiten Berufs', eines/einer 'zweiten EhepartnerIn' oder allgemeiner einer Liebe und Lebenseinstellung. Trotz des intensiven Einsatzes gehen Familie und Privatleben in der Regel vor, im Zweifelsfall wird sich zu ihren Gunsten entschieden. Diese Einstellung ist in der Regel über die Jahre hinweg gewachsen, mit zunehmendem Alter ändern und verlagern sich die Prioritäten.

Die Tatsache, dass mit der Leidenschaft Geld verdient werden kann, ist nicht unwichtig, aber nicht der eigentliche Reiz. Zwar ist es für einige wenige möglich, zum Beispiel als Vollzeit-DJ zu arbeiten, wirklich reich, da ist man sich einig, wird man damit allerdings nicht. Meist sind die Einnahmen kostendeckend, zum Beispiel wenn private Kredite aufgenommen werden, um Partys zu organisieren und zu finanzieren oder aber auch um sich neue Vinylplatten oder neue technische Anlagegeräte anzuschaffen. Im Vordergrund stehen jedenfalls zunächst immer erst der eigene individuelle Spaß und das positive Gefühl nach einem gelungenen Partyabend.

Symbole & Accessoires

In den Anfangzeiten vermag die Szene noch teilweise durch einen der Technobewegung eigenen Kleidungsstil inspiriert gewesen sein. Mittlerweile spielt die äußere Erscheinung weit weniger eine Rolle. Die Verbindung der Raver zeigt sich weniger nach außen anhand von gemeinsamen Symbolen oder Kleidungsstücken, vielmehr ist es die gemeinsame Vorliebe für einen besonderen (Sub-)Genre der elektronischen Musik. Lediglich größere Events, wie zum Beispiel die Steelparade 2009 in Esch/ Alzette, vermögen einzelne SzenegängerInnen zu ermuntern, sich ehemaliger Szenekleidung und Symbole zu bedienen; wie etwa kurzer und enger Kleidung, bunter Ketten und Brillen, Neonfarben und Sonnenblumen. Auf regulären Partys ist dies aber eher selten der Fall.

Rituale

Es konnten keine ritualisierten Handlungen im eigentlichen Sinne in den Erhebungseinheiten ermittelt werden. Als Ritual lässt sich vielleicht der freundliche und offene Umgang einerseits der SzenegängerInnen untereinander, andererseits des 'Partypersonals', zum Beispiel beim Einlass und der Verpflegung, den PartygängerInnen gegenüber, beschreiben. Der Ton untereinander ist in der Regel freundlich und gelassen. So ist es auch durchaus möglich unvermittelt von wildfremden Menschen angesprochen und zum Mitfeiern eingeladen zu werden oder in Gespräche einbezogen zu werden. Die Situationen an sich lassen sich als sehr entspannt erleben.

Events

Die Techno-Szene in Luxemburg weist maßgeblich drei verschiedene Eventformen auf, Clubpartys, größere In- und Outdoor-Events und Konzerte. Große Indoor-Events finden in der Regel in Luxemburg-Stadt oder im Süden des Landes statt, da sich hier geeignete Infrastrukturen für die Größe der Veranstaltungen befinden. Bei kleinen Events handelt es sich indes um Clubs die über einen gewissen Zeitraum und für bestimmte Veranstaltungen ihre Räumlichkeiten für eine Technoparty zur Verfügung stellen und über einen längeren Zeitraum mehr oder weniger regelmäßig Partys beherbergen. In-Lokale sind häufig nur über einen begrenzten Zeitraum aktuell. Dieses Phänomen des Lokalwechsels begleitet die Szene seit nahezu ihrem Anbeginn (siehe History). Derweil finden Clubpartys zum Beispiel in der SoulKitchen, dem Rocas in Luxemburg-Stadt oder auch in der Sandkëscht in Steinfort statt. Seit einiger Zeit finden in den Rives de Clausen auch regelmäßige Techno-Retro-Partys statt, die an die Anfangszeiten im Casablanca anlehnen (siehe History).

Mit der Eröffnung der Factory 12 in Foetz Mitte 2012, verfügt die Szene wieder über die Möglichkeit größerer Räumlichkeiten. Hier wird der elektronischen Musik ein besonderer Vorzug gegeben und so finden derzeit regelmäßige größere Indoor-Events statt. Im gleichen Ort befindet sich das Double Deuce, dass ebenfalls Techno-Partys beherbergt, die sich vornehmlich an die LiebhaberInnen von Hardcore richten. Neben diesen regelmäßigen größeren Events finden sich jährlich eine große Indoor-Party im Januar das 'Winter-Clubbing' und zwei große Outdoor-Partys im Sommer, die D-Days und das E-Lake-Festivals in Echternach. Bei Letzterem handelt es sich um ein mehrtägiges Festival, bei dem ein Tag der elektronischen Musik gewidmet ist.

Anhand der VeranstalterInnen, dem Line-up (die Aufstellung der DJs die am Abend auflegen) und an der Location selbst, ist für Insider erkenntlich und nachvollziehbar welchem (Sub-)Genre auf der jeweiligen Party der Vorrang gebührt. Diese Informationen entscheiden darüber ob die Teilnahme an der Party überhaupt in Erwägung gezogen wird. Raver suchen sich ihre Partys gezielt nach ihrem Geschmack aus und besuchen nicht wahllos jede Veranstaltung. Darüber hinaus entscheiden oftmals eben auch die Headliner (die Stars des Abends) über den Besuchererfolg einer Party, da sie die Wahrscheinlichkeit einer gelungenen Party erhöhen. Für den Underground-Raver ist aber weniger der Name, als vielmehr die Qualität der Musik Programm.

Neben den Clubpartys und größeren Partys, trifft man sich darüber hinaus auf szenespezifischen Konzerten. In der Regel handelt es sich dabei um eine international bekannte DJ-Größe, die für den entsprechenden Abend gebucht und eingeflogen wird und den Hauptpart der Partynacht bestreitet. Solche Konzerte mit Partycharakter finden dann in ausreichend großen Konzerträumen, wie etwa der Rockhal in Esch/Alzette, statt.

Darüber hinaus nutzen die SzenegängerInnen auch das internationale Angebot und verreisen durchaus auch über mehrere Tage, um an Events und Clubpartys teilzunehmen, die in der internationalen Szene mitunter Kultstatus besitzen; etwa die Nature One im Hunsrück, die Mayday in Dortmund, das Berghain in Berlin, der Cocoon Club¹⁴⁸ oder auch der Monza Club in Frankfurt am Main.

Die Veranstaltungen unterliegen dabei unterschiedlichen Organisationsformen. Sie können über professionelle VeranstalterInnen organisiert werden. Es finden sich mehrere Unternehmen, die sich auf die Organisation von Techno-Events spezialisiert haben beziehungsweise die unterschiedlichen DJs unter Vertrag haben. Weiterhin gibt es Events die von SzenegängerInnen komplett privat getragen werden oder in Zusammenarbeit mit professionellen VeranstalterInnen stattfinden. In diesem Fall verpflichten und haften diese Personen mit einem privaten Kredit und verfügen demnach nur über ein bestimmtes Budget (siehe Fokus und Lifestyle). Das ist nicht unwesentlich, wenn es zum Beispiel um die Aufstellung des Line-ups geht; es richtet sich sowohl nach dem Publikum und der damit verbundenen Erfolgswahrscheinlichkeit als auch nach den verfügbaren Mitteln. Engagierte KünstlerInnen machen sich ihrerseits wohl im Vorfeld Gedanken über ihr Programm

¹⁴⁸ Der Cocoon Club meldete Ende 2012 Insolvenz an und wurde geschlossen. Voraussichtlich soll der Club im März 2013 neu eröffnet werden.

und das zu erwartende Publikum. Um den Erfolg aber zu garantieren, muss sich der DJ auf sein Publikum einlassen und sein Programm an die Stimmung und den Verlauf der Party anpassen.

Insbesondere bei größeren Veranstaltungen werden die PartygängerInnen auf den Besitz von Drogen untersucht. Meist suchen geübte FahnderInnen sich gezielt BesucherInnen aus, die im Anschluss auf eventuell mitgebrachte Drogen untersucht werden. Funde werden in der Regel vor den Augen der BesitzerInnen vernichtet.

Treffpunkte

Die Szene trifft sich nahezu ausschließlich auf den szenespezifischen Clubpartys, größeren In- und Outdoor-Events und den Konzerten. Dabei finden sich unter der Woche nur noch selten Veranstaltungen, die Partys konzentrieren sich vorwiegend auf die Wochenenden. Über das Jahr hinweg finden durchaus auch kleine Partys im eher privaten oder kollegialen Rahmen statt, die nicht zwangsläufig öffentlich angekündigt werden und bei denen die Informationen über die Party und die Location nur direkt an Insider und FreundInnen weitergegeben wird. Hierbei kann es sich durchaus um Partys handeln, die unangemeldet an nicht unbedingt genehmigten und dafür vorgesehenen Locations stattfinden.

Die Szene verfügt zwar über diverse Webseiten (vornehmlich der VeranstalterInnen) und über einen recht aktiven Facebookauftritt. Die Seiten dienen aber eher der Weitergabe an Informationen und eigenen Produktionen als etwa dem Austausch und der Diskussion über bestimmte Veranstaltungen oder Themen(blöcke). Szenechat und Foren, wie sie beispielsweise bei LAN-Gaming und Parkour vorzufinden sind, existieren hier kaum.

Medien

Für die Ankündigung und Werbung der diversen Partys wird in der Szene nach wie vor auf 'Flyer' zurückgegriffen. Diese oftmals aufwendig gestalteten Handzettel geben Aufschluss über Veranstaltungsort und das Line-up des Abends und informieren die SzenegängerInnen umgehend darüber, ob diese Party seinem Musikgeschmack entspricht. Flyer werden bei Partys zum Beispiel hinter die Windschutzscheibe der Fahrzeuge der BesucherInnen gehängt oder am Eingang verteilt. Nicht selten werden auch gezielt andere, auch szenefremde, Partys aufgesucht, um für die eigene Veranstaltung Werbung zu machen. Flyer gelten nach wie vor als das optimale Mittel möglichst weiträumig potentiell Publikum zu erreichen.

Die Veranstaltungen werden ebenso über die VeranstalterInnen oder die Clubs angekündigt, hierzu bedarf es aber bereits vorab des Wissens darüber, welche Clubs derzeit angesagt sind und Technopartys veranstalten. Als Sammelstelle für die unterschiedlichen Veranstaltungen bietet sich der Szene mittlerweile die szenespezifische Facebookseite an. Hier finden sich neben den regionalen Veranstaltungen auch Events aus der Großregion und innerhalb Europas. Inzwischen ist es auch nicht ungewöhnlich, über Facebook eine persönliche Einladung zu einer Party, in Form eines virtuellen Flyers, zu erhalten. Auch werden neben dem Internet andere neue Kommunikationstechnologien, wie zum Beispiel das mobile Telefon,

genutzt, anhand von Kurzmitteilungen Events anzukündigen beziehungsweise Information weiterzugeben.

Darüber hinaus findet die wöchentliche in der Regel live gesendete Radiosendung auf Radio ARA statt. Neben dem Livemix werden auch hier szenerelevante und – spezifische Informationen zu Veranstaltungen weitergegeben. Neben den Verantwortlichen der Sendung finden sich gelegentlich auch national und international bekannte DJs ein, die an der Sendung teilnehmen. Öffentliche Medien werden ansonsten selten genutzt. Auch finden größere Techno-Veranstaltungen eher selten Erwähnung und Berücksichtigung in der Tagespresse. Aufmerksamkeit hingegen erlangt die Szene in den öffentlichen Medien überwiegend, wenn im Zuge einer polizeilichen Kontrolle oder einer Razzia der Gebrauch und Verkauf von illegalen Drogen festgestellt werden konnte. Selten aber wird berichtet, dass die Party oder das Event ohne weitere Zwischenfälle und Ausschreitungen über die Bühne ging.

Struktur

Das Ursprungsbild der Techno-Szene einer großen Familie, die gemeinsam feiert, lässt sich nach außen hin durchaus noch nachzeichnen. Wie aber bereits in der Beschreibung der Szenen bislang deutlich wurde, hält dieses Bild der Einheit spätestens bei der Beschreibung des Szenekerns, der Szene-Elite, nicht mehr unbedingt stand. Innerhalb der Szenen haben sich über die Jahre mehrere Agenturen herausgebildet, die mehr oder weniger exklusiv auf (semi-)professioneller Ebene Techno-Events organisieren. Die gegenseitige Konkurrenz belebt durchaus das Geschäft und ermöglicht eine Vielfalt an Partys auf inhaltlicher Ebene (Genre) und in Bezug auf die Größenordnung der Partys.

Zunächst gibt es die drei großen Agenturen ODD a.s.b.l., Abraxas und Globalux a.s.b.l.. Sie betreiben Eventmanagement und organisieren mehr oder weniger exklusiv vorwiegend größere Techno-Partys, Veranstaltungen und Konzerte; zum Beispiel 'World of Abraxas' (Abraxas) oder das E-Lake-Festival (Globalux). Den Agenturen sind jeweils lokale und internationale DJs verbunden, die in der Regel dann vorwiegend für die Events der jeweiligen Agentur verpflichtet werden. Weiterhin gibt es jetzt seit kürzerer Zeit die D-Days s.a.: nebst anderen Tätigkeiten veranstaltet die die Gesellschaft D-Days, ein jährliches Techno-Event und ist Eigentümerin der Factory 12, der neuen Location für Events im Bereich der elektronischen Musik. Daneben finden sich noch zwei weitere Veranstalter, die exklusiv Techno-Events produzieren. EME a.s.b.l. (Winter-Clubbing) ist aus der Initiative eines Club des Jeunes hervorgegangen und organisiert in der Regel eine große Party im Januar jeden Jahres, das 'Winter-Clubbing'. Clubzone a.s.b.l. organisiert Veranstaltungen, meist Clubpartys, über das ganze Jahr hinweg und produziert zudem die wöchentliche Radiosendung. Neben diesen 'großen' Anbietern finden sich durchaus auch private Personen und Gruppierungen, die vorwiegend einmalige Events unterschiedlicher Größenordnung produzieren.

Unter Anwendung der graphischen Darstellung einer Szene (siehe Kapitel 3.3.2) lässt sich die Techno-Szene eben anhand dieser Agenturen und Anbieter beschreiben, die ihrerseits jeweils als eigene Szene-Elite gefasst werden können. Wie bereits mehrfach

angedeutet, ist das Verhältnis der einzelnen VeranstalterInnen mal mehr, mal weniger durch Querelen und Unstimmigkeiten untereinander getrübt. Auf der Ebene der Szene-Eliten lassen sich aber durchaus Überschneidungen, insbesondere über die DJs, nachzeichnen. Zwischen den jeweiligen Levels 'Freunde', die sich um die jeweiligen Szene-Eliten gruppieren, werden ebenfalls eher wenige Überschneidungen vermutet, da einige VeranstalterInnen eben verstärkt dazu neigen, 'ihre' Leute an sich zu binden. Die Levels 'Szene-Elite' und 'Freunde' werden maßgeblich durch den Underground gebildet. Möglicherweise sind die Verbindungen zwischen den Levels durch die Vorlieben der SzenegängerInnen für ein bestimmtes Genre der elektronischen Musik geprägt. Es lässt sich durchaus vermuten, dass die Vorlieben für Genres eher ein verbindendes Element darstellen und die Unstimmigkeiten zwischen den Szene-Elitemitglieder eher auf marktwirtschaftliche Komponenten zurückzuführen sind. Als Underground lassen sich die SzenegängerInnen beschreiben, die elektronische Musik hören und/ oder produzieren, die sich von der kommerziellen Technomusik des Mainstream massiv unterscheidet und nur für wahre und wirkliche Techno-LiebhaberIn ist.

Die Darstellungen auf den beiden folgenden Levels 'Szenegänger' und 'Sympathisanten' lassen sich wohl eher als einheitliches Level darstellen. Wie aus den Forschungsdaten zu entnehmen ist, wirken sich die Unstimmigkeiten auf den oberen Ebenen weit weniger auf die Gewohnheiten und Besuche der regulären PartygängerInnen aus. Zudem lässt sich auf dem Level 'Sympathisanten' auch der Großteil der Mainstream-Technoide verzeichnen.

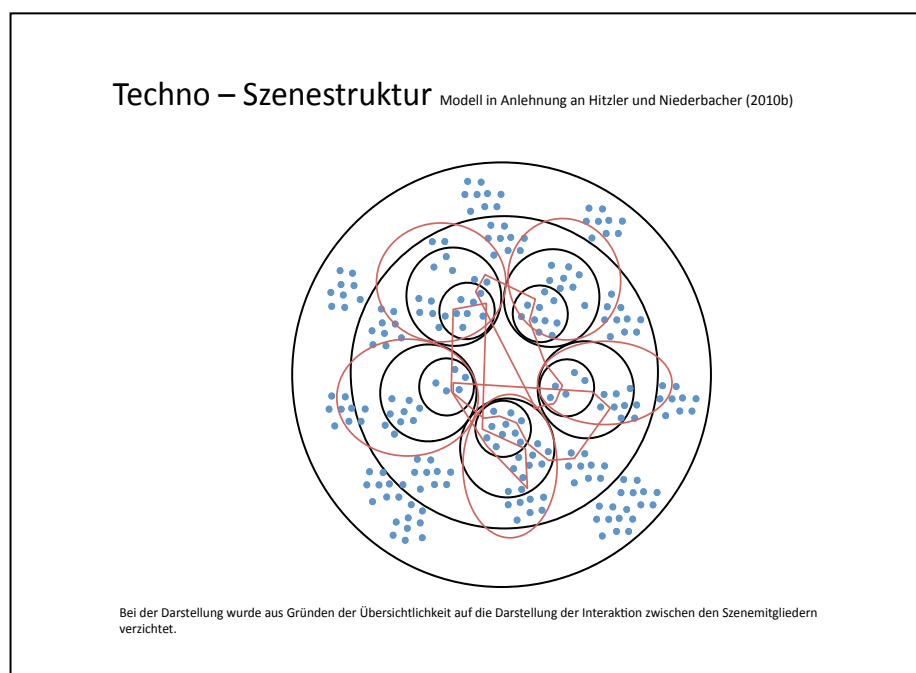


Abb. 23. Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Techno-Szene in Luxemburg (eigene Darstellung)

Die Szenestruktur zeichnet sich durch mehrere Szene-Eliten aus, die von ihren entsprechenden Levels 'Freunde' umgeben sind. Die Szene-Eliten bilden gleichzeitig eher geschlossene Szenegruppen die sich maßgeblich auf die Levels 'Szene-Elite' und 'Freunde' konzentrieren und als Underground bezeichnet werden können.

Nichtsdestotrotz lassen sich auch Querverbindungen zwischen diesen Szenegruppen ermitteln, die möglicherweise stärker durch gemeinsame Genrevorlieben und private Kontakte hergestellt werden. Diese Querverbindungen sind insofern interessant, als dass der Underground durch wiederkehrende Querelen und Unstimmigkeiten zwischen den einzelnen Szene-Eliten gekennzeichnet ist. Die Levels 'Szenegänger' und 'Sympathisanten' weisen eine eher einheitliche Struktur auf und sind weniger unmittelbar an die einzelnen Szene-Eliten gebunden.

Relations

Die Szene unterhält eigentlich keine direkten Kontakte zu anderen Szenen oder anderen Musikgenres. Wie bereits erwähnt, distanziert man sich szeneeintern auch von der mittlerweile stark kommerzialisierten elektronischen Musik. SzenegängerInnen des Szenelevels 'Sympathisanten' sind vermutlich nicht ausschließlich AnhängerInnen des Underground-Techno und große Events werden teilweise durch AnhängerInnen dieses Mainstream-Techno mitgetragen. Der Szene-Underground selbst aber bewegt sich kaum auf kommerziellen Mainstream-Veranstaltungen.

Die Teilnahme aktiver (Re-)ProduzentInnen der Technoszene an Events im Ausland dient neben dem eigenen privaten Vergnügen durchaus auch der Knüpfung und Aufrechterhaltung von Kontakten. Diese Connections erweisen sich besonders hilfreich bei der Organisation und Durchführung eigener Projekte, wenn zum Beispiel ausländische Headliner gebucht werden oder eben auch eigene Buchungen ins Ausland anvisiert werden. Neben geknüpften Beziehungen sind in diesem Zusammenhang die eigene Erfahrung und Ruf nicht unwichtig. Unprofessionalität und Unerfahrenheit eines/ einer VeranstalterIn sprechen sich unter den DJs herum und beeinflussen ihre Zusage beziehungsweise Absage. Connections zu den Szenen und Szenegruppen in der Großregion eignen sich darüber hinaus für die Werbung eigener Events.

Neben den Connections auf internationaler Ebene, sind die Relations in der Szene vor Ort nahezu unerlässlich, um sich als (Re-)ProduzentIn etablieren und manifestieren zu können. Das Urteil etablierter SzenegängerInnen und produzierender KonkurrentInnen ist oftmals hart und unerbittlich. Newcomer werden durchaus unterstützt, müssen aber mit ihrem Können beziehungsweise den Anzeichen ihres Könnens überzeugen – denn Veranstaltungen werden selten aus empfundener Solidarität besucht. Da die Szene in Luxemburg verhältnismäßig überschaubar ist und die Verbindungen szenerelevanter Personen und Persönlichkeiten weitreichend sind, bedarf es eines bestimmten Gespürs und Feingefühls, um sich in der Szene zu bewegen.

Neben den Relations und Connections in den eigenen Reihen spielen Netzwerke und Beziehungen zu szenefremden aber notwendigen PartnerInnen eine nicht unerhebliche Rolle. Events die ganz oder teilweise aus eigenen Mitteln bezahlt werden sind besonders auf die Zusammenarbeit mit SponsorInnen angewiesen. Hier ist Verhandlungsgeschick gefragt, um sich die Grundlage potentieller Finanzquellen und Unterstützung nicht zu verbauen. Weiterhin erfordert besonders die Planung

und Organisation von (großen) Events gegebenenfalls die Zusammenarbeit mit Zulieferfirmen, zum Beispiel für Lichanlagen und Sound.

9.6 Die Techno-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung

Das Phänomen Techno hielt bereits verhältnismäßig früh in Luxemburg Einzug und breitete sich rasant aus. Es entstand eine vielfältige und aktive Szene, die in den 1990er Jahren ihren Höhepunkt erlebt und sich in der Großregion durchaus einen Namen macht. Das Zusammenspiel unterschiedlichster Faktoren, wie Probleme mit den OrdnungshüterInnen, szeninterne Unstimmigkeiten oder auch die zunehmende Kommerzialisierung der elektronischen Musik, wandelten das Bild und wirkten sich auf die Szene aus. Die Szene blieb, wenn auch kleiner und zersplitterter, über die Jahre hinweg aktiv. Mittlerweile teilen sich sowohl professionelle als auch semi-professionelle VeranstalterInnen das Feld und organisieren diverse größere Events und Konzerte über das Jahr hinweg.

So vielfältig wie die Technomusik selbst durch ihre Subgenres wird, so vielfältig präsentieren sich auch die Szene und ihre Mitglieder. Soziale und ethnische Hintergründe sind laut der Technophilosophie nicht von Bedeutung. Wenn sie sich auch nicht im Einzelnen nachvollziehen lassen, so lässt sich dennoch hier eine breite heterogene Zusammensetzung vermuten. Das Geschlechterverhältnis scheint zudem ausgeglichener als beispielsweise in den beiden anderen untersuchten Szenen, wenn auch der produktive Teil der Szene eher männerdominiert ist.

Liegt der Fokus der Szene auch einerseits auf der gemeinsamen Vorliebe für die elektronische Musik und andererseits auf dem gemeinsamen Genießen eben dieser, verteilt sich die tatsächliche Umsetzung dabei auf die Ebenen der Organisation, der Produktion, der Propagierung und dem Konsum der Musik. Dabei können unterschiedliche AkteurInnen sich durchaus in mehreren damit verbundenen Aktivitäten bewegen. Technomusik ist eine Leidenschaft, Technomusik ist eine Liebe. So wird sie auch nicht selten von aktiven Szenemitgliedern, wie OrganisatorInnen und DJs, als ein zweiter Beruf oder als ein zweite/r EhepartnerIn bezeichnet. Für viele Raver bedeutet Technomusik eine Lebenseinstellung, sie begleitet den Raver im Alltag und bestimmt den Großteil seiner Freizeit. Dies zeigt sich weit weniger in der Anwendung bestimmter äußerlicher Merkmale. Die Szene gibt keinen Dresscode vor, erlaubt ist was gefällt. Auch ansonsten verfügt die Szene, vielleicht mit Ausnahme der Logos der VeranstalterInnen, über szenespezifische Symbole oder Erkennungsmerkmale. Auch weist die Szene keine wirklichen ritualisierten Handlungen auf. Einzig die Freundlichkeit und die Offenherzigkeit die auf Events vorherrschen, lassen sich gegebenenfalls als solche identifizieren.

Das Thema des Drogengebrauchs und Drogenmissbrauchs mit dem die Szene besonders in den Medien immer wieder in Verbindung gebracht wird in der Szene durchaus kritisch diskutiert. Längst nicht jeder Raver ist ein potentieller Drogenkonsument und mittlerweile gibt es auch bei Events verschärfte Kontrollen, um die Einfuhr von illegalen Drogen auf Partys zu unterbinden.

Während mittlerweile neue technische Kommunikationsmittel, wie das Internet oder auch das mobile Telefon, vermehrt genutzt werden, um Informationen und

Einladungen zu Events weiterzureichen, werden in der Szene nach wie vor verstärkt Flyer eingesetzt, um möglichst weiträumig viel Publikum für die Events zu erreichen. Die Szene nutzt ihre Internetauftritte weniger für die direkte Kommunikation als vielmehr zur Information über das aktuelle Geschehen innerhalb der Szene. Die eigentlichen Treffpunkte stellen nach wie vor die einzelnen Events dar, wobei sich das Partyleben derzeit vornehmlich auf die Wochenenden konzentriert. Unterschieden werden kann zwischen kleineren Events, sogenannten Club-Partys, größere In- und Outdoor-Events und szenespezifischen Konzerten. Neben den mehr oder weniger regelmäßigen kleinen Events in mehr oder weniger szenearaffinen In-Clubs, gibt es derzeit drei regelmäßige jährliche Veranstaltungen, die von den Besucherzahlen her die Highlights darstellen. Events und Club-Partys zeichnen sich, wie gesagt, durch ihren friedlichen Ablauf aus. Die Raver respektieren sich untereinander und allen ist daran gelegen, dass die Party gelingt und alle bis in die frühen Morgenstunden zusammen feiern und Spaß haben können. Dennoch wird das Bild der Gemeinschaft nicht selten getrübt durch Streitigkeiten und Konkurrenzkampf auf der Ebene der (professionellen) Veranstalter. Auch distanziert sich der Underground von der Radiomainstream-Technomusik, die mitunter große Events und Konzerte dominiert.

Beziehungen auf dem nationalen und auf dem internationalen Parkett sind besonders für die aktiven (Re-)Produzenten der Techno-Szene von unschätzbarem Wert und Wichtigkeit um sich in der Szene etablieren und manifestieren zu können.

9.7 Parkour: eine generelle Darstellung der Jugendkultur

Parkour bezeichnet eine Bewegungsdisziplin beziehungsweise Bewegungskunst (vgl. Witfeld, Gerling, & Pack, 2010), bei der es um die effiziente, schnelle sowie elegante Fortbewegung durch den urbanen und natürlichen Raum geht (vgl. Giese, 2010). Eine Person die Parkour ausübt, wird als *Traceur* bezeichnet. Auf ihren selbstgewählten Routen schlagen Traceurs ihren Weg durch den Raum, ohne dabei die vorgegebene Bestimmung der architektonischen Bauten und Elemente oder anderer Hindernisse zu berücksichtigen. Traceurs verfolgen dabei das Ziel, ohne Zuhilfenahme irgendwelcher Hilfsmittel (vgl. ebenda), über eigene entwickelte, zunehmend anspruchsvollere und ästhetische Bewegungsausführungen und Bewegungskombinationen sich effizient fortzubewegen, ohne die Hindernisse zu verändern oder zu beschädigen (vgl. Giese, 2009; Witfeld et al., 2010). Versuchen Traceurs auch kontinuierlich höhere und komplizierte Hindernisse zu überwinden oder eben auch weitere Sprünge zu absolvieren, so steht das Einbeziehen möglichst des gesamten urbanen und natürlichen Raums aber auch die Verfeinerung und Veränderung der Techniken (vgl. Lauschke, 2010) im Vordergrund. Traceurs behalten dabei stets die Kontrolle über ihre Bewegungen und Techniken (vgl. Witfeld et al., 2010). Die Art und Form dieser Fortbewegung durch den Raum ist zunächst eine individuelle Auseinandersetzung und Angelegenheit des/r Einzelnen und Traceurs betreiben Parkour in 1. Linie für sich. Dennoch schließen sie sich nicht selten in *Clans* oder *Crews* zusammen, um in gemeinsamen Sessions, *Jams*, zu trainieren und sich gegenseitig zu unterstützen (vgl. Atkinson & Young, 2008).

Parkour hat seinen Ursprung in der Anfang des 20. Jahrhunderts von Georges Hébert entwickelten *méthode naturelle*. Fasziniert und inspiriert durch die Körperlichkeit und Effizienz afrikanischer Stammesangehöriger, konzipierte Hébert seine Methode zur effizienten und schnellen Überwindung von Hindernissen in schwer zugänglichen und undurchdringlichen Geländen. Die hébertsche Methode wurde unter anderem Teil der Standardausbildung des französischen Militärs, wo Raymond Belle die Methode kennenlernt und im Anschluss seine Kenntnisse und Erfahrungen an seinen Sohn *David Belle* weitergibt (vgl. Atkinson & Young, 2008; Giese, 2010; Witfeld et al., 2010). David Belle gilt als der Begründer von Parkour¹⁴⁹.

David Belle ist bereits sehr früh sportlich aktiv und verbringt viel Zeit im Freien, wo er die von seinem Vater erlernten Übungen und Techniken praktiziert. Als die Familie Ende der 1980er Jahre in einen Vorort von Paris zieht, beginnt David zusammen mit einigen Freunden, unter anderem *Sébastien Foucan*, die Techniken der *méthode naturelle* auf die urbane Umgebung und die Hochhaus – und Plattenbauarchitektur zu übertragen (vgl. ebenda). Die kleine Gruppe von Jugendlichen baut die ursprünglichen Übungen immer weiter aus und entwickelt auf diese Weise eine neuartige Bewegungsform und den damit einhergehenden Lebensstil (vgl. Giese, 2010; Witfeld et al., 2010). 1997 gründen sie die Gruppe der *Yamakasi*, die Belle bereits ein Jahr später auf Grund divergierender Ansichten wieder verlässt (vgl. Witfeld et al., 2010).

¹⁴⁹ Um Parkour als Bewegungsdisziplin und Philosophie kennenzulernen und nachvollziehen zu können, empfiehlt sich die Lektüre des Buches *Parkour* von David Belle (2009).

Parkour ist nicht als Synonym beziehungsweise Sammelbegriff für alle neuen Bewegungsformen und effiziente Fortbewegung zu verstehen (vgl. Giese, 2009) und insbesondere nicht mit *Freerunning* (auch *Free running*) zu verwechseln. Den Traceurs ist eine Unterscheidung beider Disziplinen von großer Bedeutung (vgl. Brunner, 2011). Insbesondere im deutsch- und englischsprachigen Raum wird Freerunning inzwischen als eigene Bewegungsdisziplin verstanden. Während Belle und Foucan zunächst zusammen Parkour betreiben, trennen sich später ihre Wege und Foucan entwickelt seine eigene Disziplin und Philosophie Freerunning. Der Ursprung und die Verbindung beider Bewegungsdisziplinen sind unverkennbar. Freerunning bietet im Gegensatz zu Parkour eine offenere Auslegung dessen, was als Bewegung und Technik anerkannt und erlaubt sind. Die Bewegungen und Sprünge sind wesentlich akrobatischer geprägt als im Parkour (vgl. Atkinson & Young, 2008; Witfeld et al., 2010).

Um Parkour verantwortungsvoll zu betreiben, ist es für Traceurs unerlässlich, die eigenen physischen und psychischen Stärken zu kennen und sich auf sie verlassen zu können (vgl. Witfeld et al., 2010). Die Anforderungen an die körperlichen Fähigkeiten, den Mut sowie an die Kreativität und Anpassungsfähigkeit machen erst den besonderen Reiz für die Traceurs aus (vgl. Giese, 2010)¹⁵⁰. Anvisiert wird ein Flow-Zustand, in dem absolut nichts anderes mehr von Bedeutung ist und die Traceurs sich wie im Autopilotmodus bewegen und reagieren, ihre Hemmungen und Zweifel verlieren und eins werden mit seinem Handeln und dem Ablauf ihrer Bewegungen (vgl. Atkinson & Young, 2008; siehe hierzu auch 5.3.3 (Flow-Theorie)). Traceurs treffen sich in der Regel, um gemeinsam zu trainieren beziehungsweise zu laufen. Dabei kann es sich um gelegentliche Treffen und/ oder regelmäßige Jams handeln, die ein wichtiger und fester Bestandteil für die Crew/ Clan haben können. Jams können einen ritualisierten Charakter aufweisen, sie beginnen meist mit Aufwärmübungen gefolgt von einem gemeinsamen Abgehen und Erkunden der Umgebung, zum Beispiel der Stadt, um an bereits bekannten Spots zu trainieren und neue Spots aufzutun. Ausschlaggebend für die Wahl der Spots sind abwechslungsreiche Hindernisse und Strecken. Das Gelände und die Hindernisse werden bevor sie benutzt werden, genau überprüft. Um regelmäßig und wetterunabhängig trainieren zu können, ist es nicht ungewöhnlich, dass Traceurs sich in Gruppen und/ oder Vereinen konzipieren um zum Beispiel öffentliche (Turn-)Hallen¹⁵¹ und Geräte in Anspruch nehmen zu können (vgl. Giese, 2009; Witfeld et al., 2010).

Parkour ist aber nicht nur eine Form der effizienten und ästhetischen Fortbewegung. Parkour liegt zudem eine eigene Philosophie zu Grunde, die stark von David Belle geprägt wurde und wird. Sie setzt sich sowohl mit der eigenen Person als auch mit

¹⁵⁰ Richtiges Training lässt sich nur individuell gestalten. Alle Traceurs lernen zu Beginn das Standardrepertoire mit den Grundbewegungen, die es anschließend zu individualisieren, zu optimieren und verfeinern gilt, damit eine effiziente Fortbewegung im Raum möglich ist (vgl. Giese, 2009; Witfeld et al., 2010). "Es gib keine richtigen und keine falschen Bewegungen bei dieser Bewegungskunst, nur die individuelle Lösung ist die richtige" (Witfeld et al., 2010, p. 14). Inspirationen holen sich die Traceurs eben bei anderen Traceurs, direkt oder via Internet, und aus anderen Sportarten. Um etwaigem Konkurrenzdenken entgegenzuwirken, messen Traceurs Distanzen über die eigene Fußlänge "- also nicht in absoluten Einheiten, sondern in der Relation zur eigenen Körpergröße" (Giese, 2010, p. 113).

¹⁵¹ Seit 2009 gibt es in Kopenhagen einen Parkour- & Freerunning-Park im Freien und inzwischen auch die ersten Indoor-Trainingshallen für Parkour (und Freerunning) zum Beispiel in St. Petersburg und in Köln (vgl. Witfeld et al., 2010).

dem Umgang des beanspruchten Raums und der Umwelt auseinander. Die Traceurs üben "einen reflektierten, respektvollen und verantwortungsbewussten Umgang mit den eigenen körperlichen und emotionalen Grenzen" (Giese, 2010, p. 111) aus. Individuelle Grenzerfahrungen gilt es sukzessive und aufbauend zu erfahren, wobei die eigene Sicherheit und die der anderen im Vordergrund stehen. Selbstüberschätzung gilt in diesem Zusammenhang als Schwäche. Den Respekt den Traceurs den eigenen Ressourcen entgegenbringen, übertragen sie ebenso auf die genutzten Hindernisse, Bauten und Elemente des urbanen und natürlichen Raums, deren Veränderung und Beschädigung er unbedingt vermeidet. Zwar üben die Traceurs Parkour zunächst "'für sich' sowie 'um seiner selbst willen'" (ebenda, p. 111) aus, dennoch spielt die Gemeinschaft, der Clan/ Crew eine bedeutende Rolle.

Parkour lehnt organisierte wettbewerbsorientierte und konsumorientierte Sportevents und Sporterlebnisse ab¹⁵². Jeder Traceur und jede Traceuse kann und soll nur nach dem eigenen Rhythmus und den Fähigkeiten wachsen (vgl. Atkinson & Young, 2008; Giese, 2009; Witfeld et al., 2010). Der Weg ist das Ziel. Folglich bevorzugen Traceurs freie und kreative Formen der sportlichen Bewegung, die Möglichkeiten zur Grenzerfahrung bieten und mit der sie den urbanen Raum erobern beziehungsweise zurückerobern können. Damit unterscheidet sich Parkour eindeutig von traditionellen Sportarten und kann folglich eher als Lifestyle-Sportart¹⁵³ beschrieben werden (vgl. Atkinson & Young, 2008).

Das in der Szene meistgenutzte Medium ist sicherlich das Internet. Es dient der Weitergabe von Informationen, der Vernetzung untereinander und besonders als Plattform für das Hochladen von Videos (vgl. Giese, 2010; Witfeld et al., 2010). Bei den Videos und Filmsequenzen handelt es sich meist um eine Abfolge von Zusammenschnitten der Sprünge und Tricks. Die anspruchsvollen und ausgefeilten Filme präsentieren oft Parkourprofis mit jahrelanger Erfahrung (vgl. Witfeld et al., 2010). Dabei steht jedoch weniger der Traceur/ die Traceuse als Person im Vordergrund, sondern die angewandten Techniken und das Verhältnis zwischen Körper und Raum (vgl. Lauschke, 2010). Die Produktionen dienen den Traceurs einerseits als Inspirationsquelle, Lernplattform zur Weiterentwicklung und Verfeinerung des eigenen Könnens, andererseits zur Weitergabe und Vermittlung von Techniken und Sprüngen (vgl. ebenda).

9.8 Die Parkour-Szene in Luxembourg - ein 'Steckbrief'

Die Darstellung der Parkour-Szene erfolgt genau wie in den vorangegangenen Beispielen anhand der Aufbereitung der Daten aus den Interviews und den eropischen Gesprächen entlang der 12 Kategorien als Steckbriefbeschreibung nach der

¹⁵² Der Wettkampfgedanke liegt quer zu David Belles Verständnis von Parkour. Die Fähigkeiten und der Anspruch der Traceurs liegen nicht im Konkurrenzkampf oder in der gegenseitigen Kraft- und Leistungsmessung. Der Fokus liegt eindeutig auf der Verbesserung und Optimierung der Eleganz und Geschmeidigkeit der eigenen Bewegungen sowie dem Umstand miteinander zu wachsen (vgl. Giese, 2009; Lauschke, 2010). Dennoch finden sich heute im Bereich Parkour und Freerunning vermehrt große Wettbewerbsveranstaltungen, die innerhalb der Szene zur Spaltung in Befürworter und Gegner der Wettbewerbe führ(t)en (vgl. Witfeld et al., 2010).

¹⁵³ Parkour ist ebenso wenig eine Extremsportart. Denn die Disziplin weist weder objektive Bewertungskriterien noch einen Konkurrenzgedanken, Wettkämpfe oder gar einen eingeschränkten Handlungsraum auf (vgl. Lauschke, 2010). Zusätzliche Hilfsmittel oder spezifische Ausrüstung ist nicht notwendig, die Sportart kann im Prinzip von jedem überall ausgeübt werden (vgl. Giese, 2009). Parkour ließe sich gegebenenfalls auch noch mit Freizeitsport, Erlebnissport, Fun- oder Trendsportart beschreiben (vgl. Lauschke, 2010).

Art von www.jugendszenen.com. Die Aktualisierung der Daten erfolgte ebenso anhand der szenespezifischen Selbstzeugnisse bis November 2012.

History

Viel ist über die Zeit Anfang bis Mitte der 2000er nicht bekannt. Es gab wohl einige wenige Jugendliche, die erste Parkourversuche gestartet haben und sich in einigen Sprüngen und 'Moves' geübt haben. Zu einer festen Gruppe von Traceurs die gemeinsam trainieren, ist es allerdings nicht gekommen. Unabhängig voneinander bildeten sich 2009 gleich zwei Gruppen, eine in Esch/ Alzette und eine Crew in Luxemburg-Stadt.

In Esch/ Alzette gründeten drei Freunde die a.s.b.l. 'Energy of life' (EOL). Ihr Angebot weist unterschiedliche Disziplinen, wie Kampfsport, Yoga und Parkour, auf. Ihr Anliegen ist es über die Disziplinen sowohl auf sportlicher, kultureller als auch sozialer Ebene zu operieren. Mit der Unterstützung der Trainer werden die Mitglieder auf der physischen, psychischen und Umwelt-Ebene in ihrem Bestreben, ein zufriedenes Leben zu führen, unterstützt. Die Tatsache, dass Parkour im Verein Beachtung und Berücksichtigung fand, ließ sich nicht zu letzt auf die Erfahrungen eines Gründungsmitglieds zurückführen. Im Verlauf seines Studiums in Frankreich, kam das Mitglied über einen Kommilitonen, einen Verwandten eines Yamakasis (siehe Kapitel 9.7) mit Parkour in Berührung und fing an regelmäßig zu trainieren. Zurück in Luxemburg trainierte das Mitglied weiter und es fanden sich einige interessierte Jugendliche die mitmachten. Ihr Interesse und Zuspruch veranlassten die Gründer von EOL Parkour als Disziplin mit aufzunehmen und auszubauen. Im Sommer 2009 konzipierte sich EOL als a.s.b.l.

In etwa zur gleichen Zeit fanden sich in Luxemburg-Stadt drei befreundete Jugendliche die über die Filme der Yamakasi und über Trainingsvideos auf Youtube auf Parkour aufmerksam wurden und erste eigene Versuche wagten. Begeistert von Parkour und überzeugt von ihren ersten Gehversuchen gründeten sie im Sommer 2009 zu dritt ihre eigene Crew 'Pk Lux'. Im Gegensatz zu der Parkourgruppe von EOL handelte es sich bei der Crew um einen losen Zusammenschluss ohne Rechtsform. Die Jugendlichen trafen sich mehr oder weniger regelmäßig zu gemeinsamen Trainingssessions, vor allem auf Kirchberg in der Nähe der Coque und der Festungsmauern unterhalb des Fort Thüngen. Durch ihre Outdoor-Sessions und ihre Homepage machten sie verhältnismäßig schnell interessierte Jugendliche und die Presse auf sich aufmerksam, so dass die Crew innerhalb kurzer Zeit auf mehrere Mitglieder anwuchs.

Zu Beginn fanden sich einige Traceurs, die sich sowohl in der Gruppe in Esch/ Alzette als auch in der Crew in Luxemburg-Stadt bewegten und auf diese Weise das Trainingsangebot für sich erweiterten. Zwar war Pk Lux kostenfrei und wies die freieren Strukturen auf, EOL hingegen bot die Möglichkeit der Regelmäßigkeit und des Indoor-Trainings, war allerdings kostenpflichtig. Im Laufe der folgenden Jahre aber entschieden sich die meisten Traceurs für eine exklusive Zugehörigkeit zu der Gruppe, die ihrem Verständnis von und Anspruch an Parkour am nächsten kam. Es blieb bei einigen wenigen Versuchen gemeinsamer Events. Die unterschiedliche Handhabung im Training, die offene und freie Form von Pk Lux gegen die geleitete

und strukturierte Trainingsform von EOL sowie die unterschiedliche Intensität im Umgang mit der Parkour-eigenen Philosophie, erleichterten eine Zusammenarbeit nicht unbedingt. Allerdings blieben über die Jahre Kontakte zwischen einigen Traceurs der beiden Gruppen bestehen.

Während EOL sein Angebot über die Jahre auf In- und Outdoortraining ausweitete und die Trainingsgruppen auf die unterschiedlichen Niveaustufen (AnfängerInnen und Fortgeschrittene) ausweitete, blieb Pk Lux seiner offenen Outdoor-Struktur zunächst treu und verzichtete infolgedessen auf Trainingsmöglichkeiten bei schlechter Wetterlage. Der Missmut, die wiederkehrenden Diskussionen über die fehlenden Trainingsmöglichkeiten in den Wintermonaten und der Wegzug der Gründungsmitglieder zu Studienzwecken veranlassten einige Crewmitglieder die Situation zu ändern und die Gründung einer a.s.b.l. ins Auge zu fassen, um sich auf diesem Weg den Anspruch auf eine Hallennutzung zu sichern. Man einigte sich mit der Gemeinde Differdange und im Januar 2012, wurde Pk Lux offiziell zur a.s.b.l. Ein Beitritt der Traceurs wurde hingegen nur erforderlich, wenn die Person die Nutzung der Halle zu den gegebenen Zeiträumen mit in Anspruch nehmen wollte. Traceurs, die nach wie vor ausschließlich am Outdoor-Training teilnehmen wollten, mussten der a.s.b.l. nicht beitreten. Die Crew verfügte alsdann über Mitglieder und Nicht-Mitglieder der a.s.b.l.. Die Mitgliedschaft wirkte sich zunächst ausschließlich auf das Benutzen oder Nicht-Benutzen der Turnhalle zum Indoor-Training aus. Nach außen blieb die Crew ein einziger gemeinsamer Zusammenschluss.

Facts & Trends

Weder den Traceurs von EOL noch von Pk Lux sind weitere Traceurs oder Crews in Luxemburg bekannt. Es scheint ziemlich offensichtlich zu sein, dass es sich bei diesen beiden Gruppen über die einzigen Zusammenschlüsse handelt. Die Wahrscheinlichkeit, dass es einzelne individuelle Traceurs gibt, schließen beide allerdings nicht aus.

Eine genaue Mitgliederzahl lässt sich auch trotz der offiziellen Mitgliedschaften von EOL und Pk Lux nur schwer bestimmen. Die Größenstruktur dürfte sich aber ähnlich zeigen, beide Gruppen geben an in etwa 50 mehr oder weniger aktive Traceurs zu zählen. Die meisten Traceurs betreiben Parkour auch mehr oder weniger exklusiv. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Traceurs noch andere sportliche Aktivitäten ausüben, zum Beispiel Krafttraining, Yoga oder Meditation. Dieses Training wirkt sich unterstützend auf die Anforderungen bei Parkour aus. Alle weiteren möglichen Freizeitaktivitäten treten für Parkour zurück. Beide Gruppen sind eindeutig männerdominiert und in beiden Zusammenschlüssen finden sich (noch) nur einige wenige Traceuses, die ihrerseits aber sehr aktiv sind.

Beide Gruppen weisen ebenso eine hohe Diversität an Nationalitäten auf. Während die Umgangssprache bei EOL maßgeblich Luxemburgisch ist, zeigen sich bei Pk Lux etwas komplexere Strukturen. Die Kommunikationssprache ist im Prinzip Englisch, besonders, wenn es alle betrifft. Dies rührt nicht zuletzt aus der Tatsache her, dass einige (ehemalige) Traceurs SchülerInnen der Europaschule sind und gegebenenfalls kein Luxemburgisch oder auch Französisch sprechen. Ansonsten richtet sich die angewandte Sprache meist auch nach den direkten Interaktions- und

Kommunikationspartnern. Folglich finden in den jeweiligen Zusammenstellungen unterschiedliche Sprachen Anwendung und man bewegt sich nahezu unentwegt zwischen mehreren Sprachen gleichzeitig.

Die Alterstruktur hingegen ist etwas unterschiedlich gelagert. EOL bietet seine Kurse für alle Alterstufen an. Die jüngsten Mitglieder sind im Grundschulalter und machen neben Bewegungs- und Gleichgewichtsübungen erste Parkourversuche. Das älteste Mitglied ist bereits über 60 Jahre alt und nimmt Privatkurse. Der Großteil der Mitglieder bewegt sich aber im Jugend- und jungen Erwachsenenalter. Bisweilen haben die Traceurs bei Pk Lux in den Outdoor-Sessions bei Jugendlichen unter 15 Jahren darauf bestanden, mit den Eltern der Interessierten zu sprechen bevor sie das erste Mal aktiv am Training teilnehmen. Auch sollten die Jugendlichen mindestens 12 Jahre alt sein. Ob sich diese Alterstruktur mit der Gründung der a.s.b.l. so fortsetzen lässt oder gegebenenfalls Veränderungen erfahren wird (oder muss), wird sich erst im Laufe der nächsten Zeit zeigen. Im Schnitt handelt es sich bei den Traceurs von Pk Lux sonst um (ältere) Jugendliche und einige junge Erwachsene. Die Altersstruktur lässt darauf schließen, dass viele Traceurs noch die Schule besuchen oder sich in einer Ausbildung oder im Studium befinden. Dennoch finden sich auch etliche Berufstätige, die in unterschiedlichsten Bereichen tätig sind.

Die Indoor-Trainingssessions von EOL für 'AnfängerInnen' sind in der Regel vorgeplant und laufen strukturiert unter der Leitung eines/r TrainerIn ab. Die TrainerInnen verstehen sich eher als 'BegleiterIn' der Traceurs. Zum Aufbau einer Basis werden Sprünge und Bewegungen gezielt geübt und trainiert und Hindernisläufe vollzogen. Das Training für 'Fortgeschrittene' unterliegt freieren Strukturen; die Übungen sind selbst vorgegeben und werden gegebenenfalls von andern 'begleitet'. Das Training beinhaltet zudem ein intensives Einbeziehen und Auseinandersetzen mit der Parkour-Philosophie. Darüber hinaus finden regelmäßige Outdoor-sessions, meist am Wochenende, und Reisen zu anderen Crews ins Ausland statt. Es handelt sich jeweils um kostenpflichtige Kurse die den Mitgliedern des Vereins vorbehalten sind¹⁵⁴ (siehe Events). Beide Trainingsformen (Indoor und Outdoor) unterliegen bei Pk Lux keiner direkten Anleitung oder vorgegebenen Struktur. Im Vordergrund steht das freie individuelle Trainieren in der Gruppe. Es handelt sich weit eher um ein 'Learning by doing'; allerdings steht man sich gegenseitig mit Rat und Tat zur Seite. Das Indoor-Training unterliegt einem geringfügigen jährlichen Mitgliedsbeitrag und ermöglicht den Traceurs die Nutzung einer Turnhalle einmal wöchentlich. Ob und inwieweit die philosophische Komponente von Parkour eine Rolle spielt und verinnerlicht wird, ist jedem Mitglied selbst überlassen. Wenn auch nicht alle Traceurs der beiden Gruppen aus der unmittelbaren Gegend von Luxemburg-Stadt oder aus dem Süden des Landes (dem Minette) stammen, so ist es dennoch nicht ungewöhnlich, dass beide Gruppen hier den Großteil ihres Outdoor-Trainings und ihrer Outdoor-Sessions abhalten. Hier finden sich im Gegensatz zu den restlichen eher ländlichen Strukturen des Landes optimale Trainingsbedingungen (siehe Treffpunkte).

¹⁵⁴ Hierbei handelt es sich um einen jährlichen Mitgliedsbeitrag, der derzeit € 300,- ausmacht. Die Mitglieder haben allerdings die Möglichkeit durch die Übernahme einzelner 'gemeinschaftsnütziger' Arbeiten und Aufgaben eine Unkostensenkung zu beantragen, über die dann in der Mitgliederversammlung entschieden wird. Die Gelder dienen darüber hinaus, um die Reisen und Kurse (zum Beispiel bei den Yamakasi) zu co-finanzieren (siehe Rituale).

Fokus

Der Fokus der Traceurs liegt sicherlich darauf, durch ständiges, intensives und verantwortungsvolles Trainieren die eigenen Leistungen beim Parkour zusehends weiterzuentwickeln und zu perfektionieren, um möglichst effektiv und auf ästhetische Art und Weise von A nach B zu gelangen. Dies lässt sich durchaus im Alleingang oder im sehr kleinen Kreis bewerkstelligen; was die meisten Traceurs neben ihrer Teilnahme an der Gruppe beziehungsweise Crew auch durchaus praktizieren. Dennoch wird die eigene Weiterentwicklung besonders durch das gemeinsame Trainieren, das gemeinsame mit- und voneinander lernen geprägt. Es existieren zwar eine ganze Reihe Basissprünge, die es zu erlernen gilt, zum Beispiel *saut de chat*, *saut de précision* und *roulade*. Die Anwendung und Umsetzung der Sprünge müssen die Traceurs allerdings an den individuellen Körperbau und an dessen Kapazitäten anpassen. Dazu werden gemeinsame mögliche Spots¹⁵⁵ ausfindig gemacht und ausgekundschaftet, um mögliche Gefahren vorab zu erkennen.

Neben dem gemeinsamen Trainieren und gemeinsamen Wachsen spielt die Gemeinschaft eine wichtige Rolle. Das Gruppengefühl und die Geselligkeit fördern und unterstützen die eigene Entwicklung und schweißen die Gruppe zusammen. Nicht unerheblich ist in diesem Zusammenhang der Spaß den die Traceurs miteinander während ihrer Sessions haben und erleben. Häufig werden Sprünge oder Teile der Session bildlich über Fotos oder Filmsequenzen festgehalten, häufig anhand eines Mobiltelefons. Die meist überarbeiteten Filme werden entweder frei oder beschränkt zum Beispiel über Youtube oder eigene Webseiten zugänglich gemacht.

Insofern sind sich EOL und Pk Lux sehr ähnlich. Sie unterscheiden sich maßgeblich in der konzeptionellen Umsetzung ihrer Trainingssessions. In- und Outdoor-Training unterliegen bei EOL einer Übungsstruktur, die von den jeweiligen TrainerInnen ausgearbeitet und oftmals im Vorfeld geplant werden. Bevor das eigentliche Training beginnt findet jeweils eine Aufwärmphase statt. Im Anschluss wird beim Indoor-Training beispielsweise ein Hürden-Parcours aufgebaut, den alle Anwesenden ablaufen und bei dem mitunter gezielte Sprünge geübt werden. Der Schwierigkeitsgrad wird dabei an jede/n einzelne/n Traceur/ Traceuse angepasst. Absolvierte Sprünge werden im Anschluss gegebenenfalls diskutiert und wiederholt. Gelegentlich wird auch mit diversen Bonus- und Belohnungssystemen gearbeitet. Neben den praktischen Übungen, der Stärkung des Körpers, spielt die Stärkung des Geistes eine zentrale Rolle: die Auseinandersetzung mit sich und der Umwelt, dem eigenen Wohlbefinden und Ausgeglichenheit, dem Umgang mit Schwierigkeiten und die Übertragung des Gelernten auf das Alltagsleben. Die physische und die psychische Komponente bilden ein Ganzes. Darüber hinaus wird der Gruppenzusammenhalt über unterschiedliche Rituale gefördert und manifestiert (siehe Rituale).

Während die Kurse bei EOL zu regelmäßigen Zeiten unter der Woche stattfinden, werden die Trainingssessions bei Pk Lux in der Regel vorab über Facebook angekündigt. Mittlerweile findet das Indoor-Training regelmäßig am Samstagnachmittag statt. Zu den Terminen kommt, wer eben Zeit und Lust hat. So zwanglos wie die Planung der Zusammenkunft, gestaltet sich das Training selbst. Es

¹⁵⁵ Als Spot wird die Gegend, das Gelände bezeichnet, das sich zum Parkour eignet, wie zum Beispiel die Festungsmauern auf Kirchberg oder etwa die Ruine des Bockfelsen.

gibt keine vorstrukturierten Übungen oder Hindernisläufe. So gestalten bei Indoor-Training einzelne Traceurs unterschiedliche Übungsplätze und wer mag und will, steigt ein. Das Vorwärmen wird gemeinhin als sinnvoll erachtet und empfohlen, und ist mittlerweile Pflichtprogramm für alle, genauso wie die gemeinsamen Dehnungsübungen am Schluss der Session. Oberstes Gebot ist jenes der Freiheit und der damit verbundenen Eigenverantwortlichkeit, keiner wird zu irgendwelchen Übungen verpflichtet oder aufgefordert. Jeder sucht sich sein Übungsfeld. Nichtsdestotrotz entwickeln sich dabei häufig gemeinsame Vorlieben und folglich gemeinsame Übungssequenzen. Nicht anders verhält es sich beim Outdoor-Training. Das Geschehen unterliegt dennoch der sozialen Kontrolle, insofern als dass zum Beispiel 'übermütige' Traceurs auf ihre Unüberlegtheit oder ein Risiko hingewiesen werden. Die Übungen selbst unterliegen dem Prinzip des 'Learning by doing'. Dabei werden Sprünge ausprobiert, abgekuckt, diskutiert, überarbeitet und angepasst. Die Traceurs stehen sich dabei mit Rat und Tat zur Seite. Ebenso individuell wie das Training, ist die Verknüpfung mit der Philosophie des Parkour. Jeder muss für sich entscheiden ob es sich für ihn um eine rein sportliche Tätigkeit handelt oder ob die Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich und der Umwelt für ihn von Bedeutung ist.

Einstellungen

Die grundlegenden Einstellungen der Traceurs in unmittelbarem Bezug auf Parkour differiert bei den beiden Communitys kaum. Ihre gelebten Relevanzsysteme lehnen in beiden Fällen sehr stark an die allgemeinen Anschauungen im Parkour an. Einig ist man sich in jedem Fall darüber, dass die Anwendung von Parkour im Alltag eine wichtige Eigenschaft der Disziplin ist, sowohl im praktischen als auch übertragenem Sinne. Selbstverständlich ist der Spaß am Parkour grundlegend, um sich überhaupt aktiv daran zu beteiligen: Ein Gefühl der Freiheit zu erleben, sich nicht von Hindernissen aufhalten zu lassen, sich und seinen Körper kennen und einschätzen zu lernen. Grenzen werden erfahren, aber nicht als endlos erfahren, sie gelten viel eher als Herausforderung, an denen gearbeitet werden kann. Wenn die eigene körperliche Statur zum Beispiel einen Sprung nicht unmittelbar zulässt, gilt es nicht, dies als Grenze zu erfahren, sondern Kombinationen für sich zu erarbeiten, die einem das Überwinden des Hindernisses eben über eine andere Sprungkombination oder auch Sprungergänzung ermöglichen.

Denn den Traceur und die Traceuse zeichnet aus, dass sie Gefahren abschätzen können und nie leichtsinnig handeln. Ohne ihre körperliche Unversehrtheit können sie ihre Disziplin nicht ausüben, folglich setzen sie sie nicht aufs Spiel. Darum werden Spots auch vor dem trainieren auf mögliche Gefahren überprüft. Hier greift auch der gegenseitige Respekt, der als oberstes Gebot in beiden Communitys herrscht. Da der gegenseitige Vergleich zwischen Traceurs in der Disziplin sowieso nicht möglich ist und Leichtsinngkeit nicht angebracht, wird niemand zu Sprüngen gezwungen oder durch andere animiert. Auch werden Rückzieher und Sprungabbrüche nicht durch auslachen oder ausbuhen kommentiert. Kommentare gibt es lediglich auf Nachfrage und wenn absolvierte Sprünge diskutiert, fachlich besprochen und verbessert werden sollen.

Mit derselben Umsicht begegnen die Traceurs auch ihrer Umwelt und den Objekten, wie Mauern, Treppen und Ähnlichem, die sie eben auf andere Weise benutzen als der

gemeine Mensch. Ihnen ist keinesfalls daran gelegen, wie oft zu Unrecht vermutet wird, die Objekte zu 'missbrauchen' oder zu beschädigen. So wie auf ihren unversehrten Körper, sind sie auf die Objekte ihrer Umwelt angewiesen, um Parkour ausüben zu können. Alleine diese Notwendigkeit verbietet die Zerstörung der Umgebung. Im Falle einer Beschädigung melden die Traceurs den Schaden und kommen gegebenenfalls für die Kosten auf.

Die Disziplin stellt zunächst den ursprünglichen Motivationsfaktor dar. Dies alleine reicht aber keineswegs aus, um in der Community zu bleiben. Die erlebte Gemeinsamkeit und Gemeinschaft, die vorherrschende Atmosphäre bei den Trainingssessions und der respektvolle Umgang machen Parkour erst zum richtigen Erlebnis: individuell und gleichzeitig in und mit der Gruppe wachsen, Unterstützung erfahren und zusammen Spaß haben.

Wie bereits angedeutet unterscheiden sich die beiden Communitys eher in der Art der Umsetzung, insofern, als dass bei EOL die philosophische und lebensgerichtete Einstellung gezielt gefördert wird, während die Aneignung der philosophischen Komponente bei PK Lux jedem Traceur und jeder Traceuse freigestellt ist. So respektiert man sich zwar gegenseitig als existierende Parkour-Community, ist aber jeweils davon überzeugt selbst die optimalen Bedingungen und die optimalere Variante zu bieten. Aus Sicht von EOL bieten die Pk Lux-Strukturen wenig wirklichen Raum, um gemeinsam zu lernen und sich zu entwickeln. Das Erlernen bleibt allen selbst überlassen und der Körper wird nicht optimal vorbereitet und gefördert. Die Freiheit im Umgang mit der philosophischen Komponente von Parkour, Körper und Geist mit der Umwelt in Einklang zu bringen, führt in ihren Augen eher dazu, dass die Wenigsten bei Pk Lux den kombinierten Sinn von Parkour für sich in Anspruch nehmen. Im Gegenzug dazu widersprechen die geregelte Struktur, der Anweisungscharakter und das starre Regelwerk dem eigentlichen Freiheitsgedanken der Disziplin, aber eben auch des Zusammenschlusses von Jugendlichen. Parkour wird für sie in diesem Fall zu dem typischen Sportverein, der von Erwachsenen für Jugendliche konzipiert wird und die Eigenverantwortlichkeit der Traceurs weitgehend unterschätzt.

Nicht unbeachtet sollte die Haltung der beiden Communitys auf die international geführte Diskussion um die Positionierung zu Free running bleiben (siehe Kapitel 9.7). Dabei dürfte weniger die freiere Interpretation der Übungen und die Anwendung akrobatischer Details und Sprünge, wie sie im Free running angewendet werden, zur Diskussion stehen. Diese finden sich in unterschiedlicher Abstufung durchaus in beiden Communitys wieder. Die Positionierung der Traceurs und der Community lassen sich vornehmlich an ihrem Standpunkt zum Wettkampfgedanken und den inzwischen gesponserten Veranstaltungen im Free running ablesen. EOL richtet sich maßgeblich nach den Ideen der Yamakasi und David Belle. Im Vordergrund stehen hier der Einzelnen (in der Gruppe) und sein Wohlbefinden in und mit der Umwelt. Der Wettkampfgedanke spielt hier keine Rolle, da ein gegenseitiges Vergleichen und Messen nicht möglich wird.

Der offenere und freiere Zugang zu und Umgang mit der Lebenseinstellung Parkour erfordert bei Pk Lux eine andere Auseinandersetzung mit der Diskussion um Free running und Wettbewerbe. Inwieweit die Traceurs Parkour als Einstellung leben und

den Dreiklang aus Körper, Geist und Umwelt für sich verinnerlicht haben, wirkt sich auf ihre Einstellung zum Wettkampf und ihre Positionierung in Bezug auf Free running aus. Es gibt längst nicht ausschließlich BefürworterInnen innerhalb der Community. Mit Free running wird oftmals eben auch die Kommerzialisierung der Disziplin über das Sponsoring (vornehmlich durch Red Bull) assoziiert und sogleich angeprangert. Kompromissorientierte hingegen weisen darauf hin, dass eine eindeutige Trennung beider Disziplinen eher auf einem Irrglauben beruht, und dass längst Figuren und Akrobatikelement aus Free running von Parkour-Traceurs angewendet werden, ohne damit die eigene Disziplin zu verraten. Zudem finden durchaus auf internationaler Ebene kleine Freundschaftswettkämpfe zwischen einzelnen Crews statt. Noch besteht keine Einigkeit darüber inwieweit man in der Community von Pk Lux einen Kompromiss in dieser Frage findet – die Diskussionen werden jedenfalls geführt.

Lifestyle

Ob Parkour eher einen Lifestyle oder eher eine Lebenseinstellung darstellt, hängt von den Traceurs und ihrer Einstellung zur Parkour-Philosophie ab. Letztere entscheidet eben darüber inwieweit die Traceurs Parkour in ihre Lebenseinstellung und Lebenshaltung übertragen. Einig sind die Traceurs sich allerdings dahin gehend, dass ein besonderer Reiz bei Parkour nebst anderem eben auch jener ist, dass die Disziplin sich ohne Weiteres in den Alltag integrieren lässt auf praktischer Ebene und gegebenenfalls eben auch auf der Ebene der Lebensbewältigung.

Parkour lässt sich zunächst als nützliche sportliche Disziplin betrachten. Durch den geringen Aufwand lässt sich Parkour einfach einsetzen, zum Beispiel als Art der Fortbewegung, um morgens zum Job zu gelangen oder als direktester und kürzester Weg, um den vorfahrenden Bus noch rechtzeitig zu erwischen. Hinderliche, unwegsame Objekte, wie Stufen oder Mauern, werden nicht mehr als Hindernisse wahrgenommen, sondern ihre eigentliche Bestimmung und Nutzung werden umdefiniert. Parkour wird zu einer Art ständigem Begleiter. Viele haben einen ständigen Bewegungsdrang, dem sie, wann immer es geht, nachgeben und anfangen sich zu bewegen. Deswegen sind die Traceurs auch immer bemüht Alternativen zu finden, die das Outdoor-Training bei schlechtem Wetter kompensieren können (zum Beispiel Muskeltraining). Parkour vermittelt, nicht zuletzt durch die Adrenalinausschüttung, dem Traceur ein gutes Gefühl und in den wesentlichen Zügen eine positive Grundstimmung. Es steht dem auch nichts im Wege sich lediglich auf die sportliche Komponente von Parkour zu konzentrieren. Ob sich das Gesamtkonzept Parkour, als Produkt praktischer und philosophischer Komponenten, auf Dauer aber auf eine Komponente reduzieren lässt, ist schwer vorstellbar.

Neben der faktischen, praktischen Umsetzungsmöglichkeit spielt für viele die Anwendung von Parkour auf der Ebene der Einstellung zu sich und ihrer Umwelt eine besondere Rolle. Die permanente Auseinandersetzung mit sich und den eigenen Fähigkeiten und Grenzen, um eben Sprünge richtig abschätzen zu können und Verletzungen zu vermeiden, formt und stärkt ihr Selbstvertrauen und die Einschätzung der eigenen Person auch in anderen Lebenslagen. Ängste angehen und überwinden lernen, Hürden nehmen können und sich nicht durch erste Fehlschläge entmutigen lassen, sind ständige Begleiter im Parkour. Und so wie Hindernisse übersprungen werden

können, lassen sich auch Lösungen für Hindernisse in unterschiedlichen Lebenslagen finden. Für sie wird Parkour einmal mehr zum alltäglichen Begleiter und zu einer wahren Lebenseinstellung, mit der sie ihrer Außenwelt mal mehr, mal weniger intensiv begegnen.

Hier siedelt sich ebenfalls die Einstellung der Traceurs zum gesunden Leben ein. Um sportlich fit zu sein und den Anstrengungen gerecht zu werden, ist eine gesunde und ausgeglichene Ernährung wichtig. Nicht alle Traceurs werden diesbezüglich zu GesundheitsfanatikerInnen, sie gehen aber in der Regel vernünftig mit Genussmitteln um. Rauschmittel oder Drogen hingegen sind tabu, da sie das Wahrnehmungsvermögen einschränken und das Hindernisüberwinden unmöglich machen.

Auch die Freizeit gehört maßgeblich dem Parkourtraining. Einsatz und Anstrengungen sind notwendig wenn die Traceurs vorankommen und ihren Stil perfektionieren wollen. Häufiges und regelmäßiges Training sind hierzu unerlässlich. Es gilt in Bezug auf Parkour seine Prioritäten zu setzen und jede/r muss für sich das passende Gleichgewicht zwischen Arbeit oder Schule, Familie und Partnerschaft und Parkour schaffen. Hierzu bedarf es der Fähigkeit zur individuellen Disziplin. Letztlich eine Fähigkeit die sich ebenso aus dem Parkour und seiner Philosophie ableiten lässt.

Symbole & Accessoires

Die Traceurs in beiden Communitys weisen sich nicht durch äußere optische Stilelemente aus. Kleidung, Frisur oder stilistische Haltung beziehungsweise eine optische Abgrenzung spielen nach außen keine Rolle. So gibt es auch unter den Traceurs keine 'Musts' und 'No-gos' was das Erscheinungsbild des/r Einzelnen angeht; die Kleidung soll bequem sein und beim Parkour nicht hinderlich. Beide Communitys verfügen zwar über ein eigenes Logo, das sich mitunter auch auf diversen Kleidungsstücken wiederfindet. Die Verwendung und das Tragen des Logos sind aber in beiden Fällen freigestellt und werden nicht von jedem Mitglied verwendet. Das Logo dient somit weit weniger als Möglichkeit über ein Symbol eine *Corporate Identity* herzustellen. Beide Communitys betonen, dass es keiner Utensilien oder Accessoires bedarf, um dabei zu sein. Alles was man benötigt, sind der eigene Körper und ein Paar gute Schuhe – die Marke bleibt dabei ohne Bedeutung.

Als notwendiges und unerlässliches Accessoire lässt sich auf Dauer die Beherrschung der Basissprünge beschreiben. Sie sind die Grundausrüstung, die man sich in der ersten Zeit aneignet und die man über die Jahre hinweg an den eigenen Körper anpasst und zusehends perfektioniert. Ohne die Kenntnis und die Beherrschung der Sprünge ist Parkour nun mal nicht möglich. Dabei ist es nicht notwendig sich bereits alles Grundwissen angeeignet zu haben, bevor man der Community beitrifft. Die Sprünge lassen sich, so die Traceurs, sehr schnell erlernen. Die Verfeinerung und Perfektionierung hingegen dauert Jahre und ist im Prinzip nie wirklich abgeschlossen.

In keiner der beiden Communitys hat sich bisher ein Traceur/ eine Traceuse ernsthaft verletzt. Als Außenstehender ist dies, allein durch einfaches Zusehen in der Praxis oder bei Filmmaterial, nur schwer nachvollziehbar. Die Traceurs aber wissen

ganz genau was sie können und worauf sie achten müssen, bevor sie einen Sprung wagen. Parkour ist eben keine leichtsinnige Mutprobe beziehungsweise unüberlegtes Handeln. Dennoch bleiben auch bei aller Vorsicht, kleine Verletzungen, wie Schürfwunden durch raue Untergründe, leichte Verstauchungen und ähnliches nicht aus. Narben bleiben als Erinnerungsstück zurück und dienen sowohl als Mahnmal als mitunter auch als Abenteuererlebnis. Dabei handelt es sich keineswegs um eine Art Trophäensammlung, nach dem Motto je mehr Narben, um so cooler der Traceur/ die Traceuse. Denn um Coolness geht es den wahren Traceurs keineswegs.

Rituale

Möglicherweise sind es die freie und offene Form des Zusammenschlusses und der Raum zur individuelleren Ausübung, die dazu führen, dass kaum ritualisierte Handlungsformen bei Pk Lux offensichtlich erkennbar werden. Eine Art ritualisierten Ablauf zeigt mehr oder weniger die Session an einem typischen Samstag auf. Das Training beginnt jeweils zur gleichen Uhrzeit am gleichen Treffpunkt an der Coque auf Kirchberg. Nach geraumer Zeit und etlichen Übungen zieht man in der Gruppe dann in der Regel weiter Richtung MUDAM und im Anschluss weiter zu den Festungsmauern unterhalb des 'Fort Thüngen'. Danach begeben sich die a.s.b.l.-Mitglieder nach Differdange und runden den Tag mit einem Indoor-Training ab. Bei schlechtem Wetter trifft man sich direkt zum Indoor-Training. Als wiederkehrende Handlung sei noch das gemeinsame 'chillen' und ausruhen im Verlauf der Trainingssessions hingewiesen. Hierbei handelt es sich ebenfalls nicht um ein Muss, sondern eine Situation die sich zwischen einzelnen AkteurInnen immer wieder mal ergibt beziehungsweise ergeben kann. Es wird dann zusammen geklönt, gebalgt, gelacht und oder auch einfach nur zusammengesessen. Seit geraumer Zeit stellen sowohl das gemeinsame Aufwärmen am Anfang der Session als auch das gemeinsame Dehnen am Ende der Session eine weitere ritualisierte Handlung innerhalb der Crew dar.

Der strukturierte Ablauf der Trainingssessions bei EOL weist seinerseits eine ganze Reihe unterschiedlicher Rituale auf die sich mit einer gewissen Regelmäßigkeit, gegebenenfalls auch innerhalb einer Session, nachzeichnen lassen. Vor Beginn einer Session ist das Aufwärmen der Traceurs Pflicht. Die Übungen finden dabei mal mehr, mal weniger gemeinsam statt; aber alle nehmen daran teil. Auch gibt der/ die TrainerIn mitunter im Verlauf des Trainings Anweisungen zu gemeinsamen Gruppenübungen, zum Beispiel Sit ups. Neben gemeinsamen Übungen finden sich darüber hinaus meist zu Beginn und/ oder zum Ende der Session Besprechungsmomente. Meist im Kreis werden dann Neuigkeiten, Informationen ausgetauscht aber auch Lob und Anerkennungen ausgesprochen. Die Runde endet in der Regel mit einer Art Schlachtruf: eng im Kreis stehend, die Arme um die Schultern der NachbarInnen, ruft der/ die TrainerIn den Gruppenschrei vor und die andern nach. Da der Zugang zur Sporthalle in den Schulferien gar nicht und Outdoor-Training im Winter seltener möglich ist, wurde das 'Pain-Training' eingeführt, um auch über den Winter hin fit zu bleiben. Dabei steht es jedem im Prinzip frei, das Training zu Hause auch umzusetzen. Für 2012 bestand es beispielsweise aus 1000 Übungen (etwa Sit ups) für sich, 1000 für die Menschen, die man liebt und 12 für besondere Elemente.

Die EOL-Community weist weiterhin eine Reihe unterschiedlicher kleinerer Bonus- und Belohnungssysteme auf, die zum Beispiel auf anerkennende körperliche Gesten, wie Umarmen und Schulterklopfen oder auf ideelle Anreize, wie ein Punktesystem für jüngere Traceurs, aufbauen. In diesem Zusammenhang werden Ende des Monats jeweils einige wenige Traceurs ausgesucht, die sich durch besondere Leistungen, ob im Parkour oder auch der individuellen Entwicklung, hervorgetan haben. Gemeinsam fährt diese kleine Gruppe auf Spots ins benachbarte Ausland und trifft dort gegebenenfalls auf befreundete Crews (siehe Events).

Events

Außerhalb der Trainingssessions finden kaum außerordentliche Zusammenkünfte im Sinne eines klassischen Events statt. Dies dürfte nicht zuletzt auch daran liegen, dass Parkour im eigentlichen Sinne keine Großveranstaltungen zum Beispiel mit Wettkampfcharakter vorsieht, da es dem Grundgedanken zuwiderläuft. Mittlerweile haben sich hingegen im Bereich des Free running einige Wettkampf-Großveranstaltungen im Ausland etabliert.

In diesem Zusammenhang flammt natürlich die Diskussion um die Differenzierung und die Positionierung des/r Einzelnen in Bezug auf Parkour und Free running auf und ob und wie man sich als Community dem Free running annähert. EOL scheint sich in dieser Frage annähernd positioniert zu haben und an dem Grundgedanken des Parkour festzuhalten. Neben dem Training nimmt die Community gelegentlich (Show-)Auftritte wahr, die aber in erster Linie als Werbung für Parkour und für die eigene Community dienen. Diese finden zum Beispiel in Zusammenarbeit mit der Gemeinde (im Rahmen von lokalen Veranstaltungen) oder überregional, mit interessierten Institutionen, zum Beispiel Schulen, statt. Als ein besonderes Event gilt bei EOL sicherlich die monatliche Reise ins benachbarte Ausland mit ausgewählten Traceurs. Entweder wird hier im kleinen eigenen Kreis in neuer räumlicher Umgebung trainiert oder man trifft auf andere befreundete Crews mit denen dann zusammen trainiert wird (siehe Rituale).

Die Frage nach größeren Events oder der Teilnahme an lokalen Aktivitäten stellt sich bei PK Lux erst seit der Gründung der a.s.b.l. Anfang 2012 und dem damit einhergehenden gesteigerten Interesse der Gemeinde. So sind erst Gedanken formuliert worden, aber wenig ist bereits weiterführend durchdacht oder gar spruchreif. Auch wird dies innerhalb der Crew zum Teil kontrovers diskutiert, insbesondere wenn es um die Ideen im Bereich des Wettbewerbes geht. Die Zeit und die eventuellen Angebote werden zeigen, wie die Crew mit diesem Thema in Zukunft umgehen wird. Aktiver wird die Crew derzeit im dem Versuch die Verbindungen zu anderen Crews aus der Großregion, aus Trier und aus Metz, zu intensivieren und gelegentlich gemeinsame Sessions zu organisieren, die aber eben auch vor allem Trainingscharakter haben. Erste Annäherungsversuche zwischen den beiden Communitys in Luxemburg wurden in der Vergangenheit über vereinzelte gemeinsame Sessions gemacht, sie blieben aber maßgeblich aufgrund der unterschiedlichen Einstellungen und Auffassungen der Mitglieder bislang ohne Folge (siehe Einstellungen).

Treffpunkte

Beide Communitys treffen sich zum Indoor- und zum Outdoor-Training. Im Falle von Pk Lux empfiehlt es sich täglich die Facebookseite zu konsultieren, da hier die Trainingstermine mit Zeit und Ort angekündigt werden. Auch das Indoor-Training, das einem bestimmten Tag und Uhrzeit unterliegt, findet nicht unbedingt regelmäßig statt, zum Beispiel bei zu idealen Outdoor-Bedingungen. Die Outdoor-Spots in Luxemburg-Stadt befinden sich, wie bereits erwähnt, vorwiegend auf Kirchberg. Als ideal erweist sich zum Beispiel auch die Anlage des Bockfelsen, das Training ist aber oftmals aufgrund besorgter TouristInnen nicht möglich. Neben dem verhältnismäßig festen Termin am Samstag, finden je nach Wetterlage Outdoor-Sessions unter der Woche statt. Hierzu trifft man sich nicht notwendigerweise in der Stadt, sondern nutzt durchaus auch Spots in der Minettegegend, in und um Esch/ Alzette, Dudelange und Differdange. Die Outdoor-Sessions bei EOL finden mittlerweile regelmäßig am Mittwoch und am Samstag statt. Die Spots sind zum Teil mit denen von Pk Lux identisch. Dennoch treffen sich die beiden Communitys nicht beim Outdoor-Training. Selbst wenn sie an denselben Tagen trainieren, passiert dies meist zu unterschiedlichen Uhrzeiten und/ oder man weiß über die bevorzugten Spots der anderen Bescheid. Das Indoor-Training bei EOL findet, mit Ausnahme der Schulferien, regelmäßig am Donnerstagabend in der Brill-Schule in Esch/ Alzette statt und wird nicht durch Outdoor-Sessions ersetzt.

Das Trainieren auf öffentlichem Gelände, wie zum Beispiel an der Coque oder den Festungsanlagen, wird in der Regel geduldet. Über Aufklärungsarbeit mit dem Wachpersonal und den Verantwortlichen können Zweifeln und Skepsis meist entgegengewirkt werden. Sollte es dennoch bei einem Verbot seitens der EigentümerInnen bleiben, wird dies von den Traceurs akzeptiert und das Gelände gemieden.

Medien

In der Szene spielen moderne Kommunikationsmittel eine wesentliche Rolle. Beide Communitys verfügen über eine je eigene Homepage. Während auf der Webseite von EOL¹⁵⁶ Parkour einen Teilbereich des Gesamtkonzeptes ausmacht, verfügt Pk Lux über eine ausschließliche Crew-Homepage¹⁵⁷. In beiden Fällen dienen die Internetauftritte eher der Informationsweitergabe nach außen und der Vorstellung der Community. Beide informieren über ihr Verständnis von Parkour, die Trainingszeiten, geben erste Einblicke und Eindrücke über Fotos und bieten die Möglichkeit der Kontaktaufnahme. Die Informationen bei EOL sind sehr ausführlich und ausschließlich in Französisch. PK Lux gibt die wesentlichen Informationen kurz und knapp und bietet alle Informationen in Englisch, Französisch und Luxemburgisch an. Hier finden sich zudem genauere Beschreibungen zu einigen Spots. Auffallend ist hingegen, dass sich auf der Internetseite kein Hinweis über die mögliche Mitgliedschaft in der a.s.b.l. und das Indoor-Training finden lassen. Beide

¹⁵⁶ www.energyoflife.org/Bienvenue.html

¹⁵⁷ <http://pklux.webs.com> Die Webseite ist erst kürzlich überarbeitet worden und steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht in Luxemburgisch zur Verfügung.

Communitys verweisen darüber hinaus über Direktlinks auf ihre Facebookseiten: EOL auf beide, PK Lux allerdings nur auf eine.

Für die interne Kommunikation und Informationsweitergabe wird hingegen auf die neuen Informationstechnologien Internet und Mobiltelefon zurückgegriffen. Da die Trainingssessions bei EOL einer Regelmäßigkeit unterliegen, ist eine spontane Absprache und Koordination über andere Kommunikationsmittel als der direkte Austausch eher selten. Die Community verfügt auch über zwei Facebookseiten: eine ist öffentlich zugänglich und dient eher einer allgemeineren Informationsweitergabe und Posts. Die zweite Seite hingegen ist eine geschlossene Gruppe, deren Inhalte den Mitgliedern der Facebook-Gruppe vorbehalten sind. Der Beitritt als Außenstehende/r ist möglich, bedarf aber der Zustimmung von EOL. Pk Lux verfügt seinerseits über zwei Facebook-Seiten. Während eine der Seiten, wie bei EOL, auch nur für registrierte Mitglieder zugänglich ist sind die Inhalte der zweiten Facebook-Gruppe von PK Lux für jeden einsehbar. Letztere dienen maßgeblich dazu, die Trainingssessions und Termine preiszugeben und abzusprechen. Der Link auf der Homepage führt zu der offenen Facebook-Gruppe. So haben auch Neuzugänge und Interessierte einen Überblick und können sich problemlos anschließen beziehungsweise direkt mit der Crew in Verbindung treten. In der geschlossenen Gruppe wird eher verstärkt gepostet, diskutiert und kommentiert. Die Inhalte sind zum Teil eher Crew intern und auch nicht unbedingt für Außenstehende gedacht.

Wie bereits erwähnt halten beide Communitys Sessions mitunter in Bild und Film fest. Neben der Freigabe einiger Fotos über die Homepage oder die Facebook-Seite, werden Filme entweder auf der Facebook-Seite gepostet oder auf YouTube und/ oder ähnlichen Videokanälen hochgeladen. Bei den Filmen handelt es sich meist um Zusammenschnitte einer oder mehrerer Sessions entweder der Community oder von nur einigen wenigen Mitgliedern. Es finden sich durchaus auch Beiträge einzelner Personen, die dann aber nicht unter dem Label der Community oder Crew auftauchen.

Beide Communitys haben Erfahrung mit der Presse, insofern, als dass sich einige ReporterInnen für die Disziplin zu unterschiedlichen Zeiten für die jeweiligen Communitys interessierten und über die Gruppe und Parkour im Allgemeinen berichteten. Dies lässt sich zwar einer Art Öffentlichkeitsarbeit zuordnen, wird aber nicht gezielt eingesetzt. Die Zusammenarbeit mit der Presse über eine Darstellung der Disziplin hinaus, bleibt womöglich auf Grund fehlender Events und einer damit einhergehenden Berichterstattung vorerst aus.

Struktur

Die Parkour-Szene weist eine ziemlich eindeutige Struktur mit zwei Szenekernen, Szene-Eliten, aus. Verorten wir in der Szene-Elite die Mitglieder, die maßgeblich für die Planung, Organisation und Durchführung der Sessions verantwortlich sind, die zusätzliche Aktivitäten fördern und vorantreiben, dann lassen sich für die beiden Communitys annähernd gleich große Szene-Eliten beschreiben. Die Szene-Elite bei EOL strukturiert sich weiterhin maßgeblich um eine der Gründungspersonen herum. Auch lehnen die Organisation, die Umsetzung und die Struktur der Community stark an das Prinzip des Vereins an. In der Folge lässt sich in der Community und eben auch

im Bereich der Szene-Elite eine Hierarchie erkennen, die von den Traceurs als solche auch akzeptiert wird. Unter anderem das Wachsen der Community machte eine Erweiterung der Szene-Elite notwendig, was sich insbesondere im Bereich der Traineraufgaben nachzeichnen lässt. Hieraus ergeben sich eine relativ klare Aufgabenverteilung und Verantwortungsbereiche.

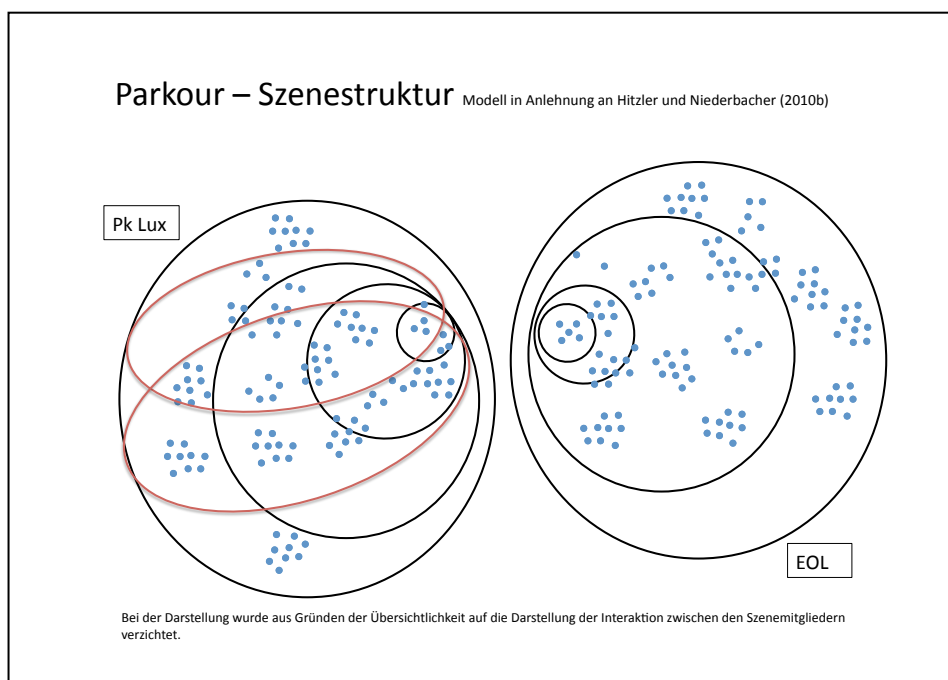
Die ursprüngliche Struktur bei Pk Lux war der von EOL in ihrer Anfangszeit nicht ganz unähnlich. Die Crew hat sich zunächst um die drei Gründungsmitglieder herum konzipiert und die Traceurs haben sich den Aktivitäten der Gründungsmitglieder angeschlossen. Die Gründungsmitglieder erhoben jedoch keinen Anspruch darauf Vorgaben zu machen. Die Struktur änderte sich zu dem Zeitpunkt, als die drei aus Studiengründen ins Ausland zogen und nur noch periodisch mit der Crew zusammen trainieren konnten. Ab diesem Zeitpunkt sprangen weitere Mitglieder ein, um die Weiterführung der Crew zu garantieren und Trainingssessions zu garantieren. Die Gründungsmitglieder genießen aber auch weiterhin den Zuspruch der Crew, der sich zu einem nicht unerheblichen Teil auf ihr Können in Bezug auf Parkour zurückführen lässt. Die Ergänzung der Crew durch eine anteilige a.s.b.l.-Struktur bewirkt auf der Ebene der Szene-Elite unterschiedliche Funktionen, Aufgaben und Verantwortlichkeiten für unterschiedliche Mitglieder unter verschiedenen Bedingungen. Dies ergibt sich unter anderem aus dem Umstand, dass nicht alle Mitglieder der Szene-Elite auch gleichzeitig Mitglieder der a.s.b.l. sind. Eine ganz klare Aufgabenverteilung und Verantwortlichkeiten lassen sich (noch) nicht gänzlich aufzeigen, die Grenzen sind oftmals noch fließend. Der Einsatz einzelner Mitglieder, aber auch die Anforderungen an eine a.s.b.l., machen auf Dauer vermutlich deutlichere Verhältnisse notwendig.

In beiden Communitys lassen sich um die Szene-Elite herum die Levels 'Freunde' und 'Szenegänger' anhand der Traceurs beschreiben die mehr (Freunde) oder weniger (Szenegänger) regelmäßig an den Sessions teilnehmen und gegebenenfalls die Szene-Elite unterstützen. Dabei gehen der individuelle Einsatz und das Können auf dem Gebiet des Parkour nicht immer zwangsläufig Hand in Hand. Regelmäßige TeilnehmerInnen sind nicht ausschließlich bereits geübte Traceurs und nicht jeder geübte Traceurs ist auch bereit mehr Einsatz als für die individuelle Entwicklung zu leisten. Somit macht auch die relative Überschaubarkeit der Szene eine mehr oder weniger eindeutige Zuweisung der Personen zu den Levels kaum möglich; offensichtlich ist aber, dass beide Levels existieren und in der jeweiligen Summe erkennbar sind.

Auf dem Level 'Sympathisanten' lässt sich für die Technoszene beispielsweise der/die gemeine konsumierende PartygängerIn verorten. Parkour zeichnet sich unter anderem ja eben durch die Abwesenheit solcher großer Events aus. Unter Sympathisanten lassen sich hier eher Personen fassen, die eben auch Parkour betreiben, die jeweilige Community kennen, vorzugsweise mental unterstützen und vielleicht sogar gelegentlich an Sessions teilnehmen, ohne ein gezieltes Mitglied zu sein. Hierbei handelt es sich zum Beispiel um Traceurs befreundeter Crews aus dem benachbarten Ausland, die zu Besuch kommen, oder etwa Traceurs auf Durchreise, die eine Trainingsgelegenheit suchen und an Sessions teilnehmen (siehe Relations).

Wie bereits erwähnt kennen sich die Traceurs der beiden Communitys zum Teil untereinander. Es bestehen durchaus persönliche Kontakte. Diese gehen aber eher selten über diesen Status hinaus. Zwar kann es zur Teilnahme an Sessions von EOL-Mitgliedern bei Pk Lux kommen, sie sind aber eher selten. Interaktionen in Form einer Zusammenarbeit beider Communitys finden, wie aufgezeigt, nicht statt.

Bis Ende 2012 lässt sich die Parkour-Szene anhand zweier Szenegruppen mit ihrer jeweiligen Szene-Elite und den dazugehörigen Levels beschreiben. Bei Pk Lux lassen sich zunächst zwei Gruppen in der Szenegruppe verorten, die a.s.bl. und der freier Zusammenschluss (siehe Abb. 24). Bei Letzterem handelt es sich um Traceurs, die nur am Outdoor-Training teilnehmen und nicht Mitglied der a.s.bl. sind. Bei Pk Lux finden sich Traceurs die sich ausschließlich einer Gruppe zuordnen lassen, die nur am Outdoor-Training der Crew teilnehmen und Traceurs, die in beiden Szenegruppen aktiv sind, die das Indoor- und Outdoor-Training der Crew wahrnehmen. Es bleibt zunächst nicht eindeutig erkennbar, wie sich diese Doppel-Struktur weiterentwickeln wird und welche Auswirkungen sie auf die Crew und die Szene haben wird.



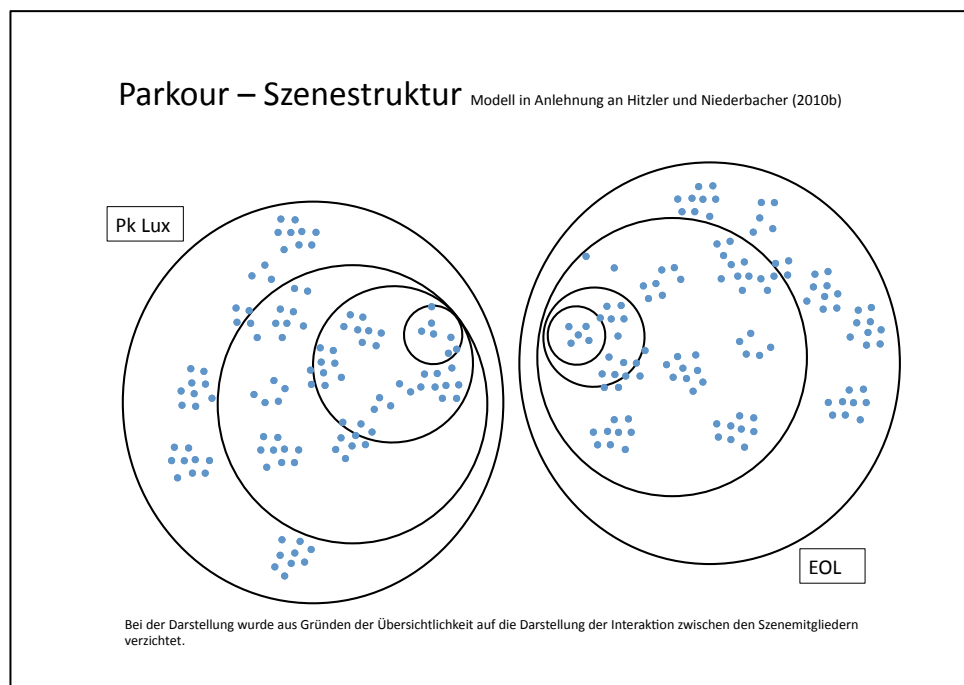
*Abb. 24. Ehemalige Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Parkour-Szene in Luxemburg
(eigene Darstellung)*

Kurz vor Abschluss der redaktionellen Arbeit wurde bekannt, dass sich die Struktur von Pk Lux geändert hat. Mittlerweile besitzen alle Traceurs eine Mitgliedschaft in der a.s.bl., auch wenn sie das Indoor-Training nicht in Anspruch nehmen. Die Struktur von Pk Lux ist somit jener von EOL identisch geworden (siehe Abb. 25). Mit der Veränderung in der Szenegruppenstruktur ging auch eine Veränderung im Trainingsablauf einher. Mittlerweile findet zu Beginn einer Session ein gemeinsames Aufwärmtraining und gegen Ende gemeinsames Stretching statt. Auch hier nähert sich Pk Lux an die Struktur von EOL an (siehe Fokus). Diese beiden neuen gemeinsamen Übungsphasen ergänzen das freie Trainieren, das auf diese Weise strukturierter abläuft, besonders beim Indoortraining. Das Aufwärmen und das

Stretching lassen sich zudem als potentielle zukünftige ritualisierte Handlungen gewerten (siehe Rituale).

Es stellt sich die Frage inwiefern Pk Lux einen Teil seiner ursprünglichen Ideale zugunsten der neuen Struktur aufgeben beziehungsweise aufgeben muss. Freiheit und Autonomie in Bezug auf das Training galten bei der Gründung als besonders wichtig, quasi grundlegend (siehe Einstellungen). Es wird spannend zu verfolgen, wie Pk Lux in der Zukunft mit diesem Spannungsverhältnis umgehen wird und welche Lösungswege gegangen werden. Die Wahrscheinlichkeit liegt nahe, dass die Strukturänderungen gegebenenfalls auch Veränderungen auf der Ebene der Szene-Elite nach sich ziehen (siehe Struktur).

Pk Lux teilt sich seit geraumer Zeit die Trainingshalle mit Breakdancern und es zeigen sich erste Schritte in Richtung Zusammenarbeit. Auch hier weisen sie eine weitere Gemeinsamkeit mit EOL auf (Relations).



*Abb. 25. Aktuelle Darstellung des Aufbaus und der Struktur der Parkour-Szene in Luxemburg
(eigene Darstellung)*

Relations

Wie bereits erwähnt beschränken sich die Berührungspunkte zwischen den beiden Communitys derzeit auf einige direkte persönliche Kontakte zwischen einzelnen Traceurs, die sich aus anderen Zusammenhängen kennen oder aus der Tatsache, dass einige Traceurs im Laufe der Zeit jeweils von einer Community in die andere gewechselt sind. Da die Trainingssessions von EOL kostenpflichtig sind, ist eine gelegentliche Teilnahme eines Nicht-Mitgliedes, in diesem Fall eines Pk Lux-Mitgliedes, kaum möglich. Die freie Teilnahme der Outdoor-Sessions von Pk Lux erlaubt hingegen die gelegentliche Teilnahme von EOL-Mitgliedern. Dies mag vorkommen, stellt aber nicht die Regel dar.

Beide Communitys weisen, wie bereits aufgezeigt, eine mehr oder weniger starke Vernetzung mit anderen Crews, vorwiegend aus der Großregion und dem benachbarten Ausland auf. Nicht uninteressant ist hier auch die Verbindung von EOL zu den Yamakasi in Paris. Diese bieten mittlerweile die Möglichkeit sich zum Parkour-Trainer ausbilden zu lassen, was bei einigen Traceurs auf Interesse stößt.

Einen besonders guten Draht zu den Vertretern der öffentlichen Hand haben beide Communitys. Das Verhältnis zu den VorsteherInnen der Gemeinden, in denen die Communitys trainieren, wurde einerseits durch Kontakte und Beziehungen einzelner Traceurs zu der jeweiligen Gemeinde, andererseits durch den Abbau von Vorurteilen gefördert. Letzteres hat sich besonders im Umgang mit MitarbeiterInnen von Wachdiensten und besonders der Polizei erwiesen. Freundliches Auftreten und das Erklären der Disziplin und des Vorhabens führ(t)en dazu, dass die Traceurs auf den öffentlichen Geländen die sie nutzen geduldet werden.

Ein direkter Link zu anderen Jugendkulturen und/ oder Szenen scheint in beiden Fällen nicht unmittelbar zu bestehen. Als durchaus kompatibel und verträglich scheint sich aber besonders Hip-Hop zu erweisen. Die Traceurs von EOL teilen sich den Trainingsraum am Donnerstag mit einer Gruppe von Breakdancern. Diese beanspruchen nur eine Ecke des Raumes und drehen ihre Musik für die Zeit des Parkour-Trainings leiser. Im Verlauf des Trainings kommt es gelegentlich zu Interaktionsmomenten zwischen beiden Kulturen und zum Beispiel werden ähnliche Moves zusammen ausprobiert. Auch finden sich in beiden Parkour-Communitys LiebhaberInnen der Hip-Hop Musik. Allerdings handelt es sich hier um Einzelfälle und es kann nicht unbedingt auf eine generelle Nähe zu und Verträglichkeit mit der Hip-Hop Jugendkultur und Szene gesprochen werden.

9.9 Die Parkour-Szene in Luxemburg in der Zusammenfassung

Die Geschichte der Parkourszene in Luxemburg ist noch verhältnismäßig jung. In etwa zur selben Zeit gründeten sich unabhängig voneinander zwei Communitys, Pk Lux in Luxemburg-Stadt und EOL in Esch-Alzette. Während die Community aus dem Süden sich bereits zu Beginn als a.s.b.l. konzipierte, blieb die Crew in Luxemburg bis 2012 gänzlich als freier Zusammenschluss bestehen. Erst dann entschied sich ein Teil der Crew sich ebenfalls als a.s.b.l. eintragen zu lassen, um sich das Indoor-Training zu ermöglichen. Die beiden Communitys unterscheiden sich nur geringfügig in Bezug auf die sozio-strukturellen Merkmale ihrer Mitglieder. Die Gruppen sind annähernd gleich groß und weisen eine heterogene Alters- und Nationalitätenstruktur auf. Beide Communitys sind zwar eindeutig männerdominiert, es zeichnet sich aber erfreulicherweise für beide ein ständiger Zuwachs an Traceurs ab. Die Unterschiede der Communitys liegen weniger in der äußeren Erscheinung als vielmehr in der inneren Herangehensweise an Parkour und das Training: hier stehen sich strukturierte, regelgeleitete Sessions und ein freies 'learning by doing'- Konzept gegenüber.

Die Ausübung von Parkour unterliegt bei EOL einer strukturellen pädagogischen Konzeptionalisierung, die neben der Aneignung der Praxis das Zusammenspiel von Körper und Geist in den Vordergrund stellt. Dem gegenüber sehen und verstehen sich

die Traceurs bei Pk Lux eher als AutodidaktInnen, die frei und in Eigenverantwortung sich die Praxis und gegebenenfalls die philosophische Grundlage aneignen. Mittlerweile bahnen sich aber auch bei Pk Lux Veränderungen hinsichtlich der Trainingskonzeption an. Der Grund hierfür liegt nicht zuletzt in der Tatsache, dass Pk Lux seit Beginn 2012 ebenfalls eine a.s.b.l. gegründet hat. In beiden Fällen wird Parkour sowohl als eine Disziplin aber eben auch als eine Lebenseinstellung verstanden, die das Leben der Traceurs richtungweisend bestimmen.

Im Allgemeinen differieren die Grundeinstellungen der Traceurs in beiden Communitys in Luxemburg nicht sonderlich von denen der Traceurs im Allgemeinen. Neben den Vorzügen der sportlichen Komponente und dem individuellen Einklang von Körper, Geist und Umwelt spielen der Spaß an der Sache aber eben nicht zuletzt auch die Gemeinschaft sowie die familiäre Atmosphäre eine besondere und wichtige Rolle in diesem Zusammenhang. Die Communitys unterscheiden sich vornehmlich in ihrer Art und Weise wie sie ihre Einstellungen umsetzen und leben, was sich zum Beispiel auch an der unterschiedlichen Einstellung der Communitys zu Free running und der Möglichkeit zu Wettbewerben zeigt.

Parkour ist für den Großteil der Traceurs weniger ein Lifestyle als vielmehr eine Lebenseinstellung. Äußerlichkeiten spielen keine Rolle, denn Parkour ist eine innere Einstellung und alles was die Traceurs wirklich benötigen, sind ihr Körper, bequeme Kleidung und Schuhe, die den Anforderungen des Parkour gewachsen sind. Parkour lässt sich ohne Weiteres ganz praktisch in den Alltag integrieren, in dem die Effektivität und Effizienz der eigenen Fortbewegung optimiert werden kann. Die sportliche Komponente fordert einen regelmäßigen Einsatz und somit die Bereitschaft so einiges an Freizeit zu opfern, um das eigene Niveau halten beziehungsweise steigern zu können. Neben der sportlichen Komponente spielt für die meisten Traceurs auch die Anwendung des Gelernten auf andere Lebensbereiche eine große Rolle, zum Beispiel um sich selbst zunehmend besser einschätzen zu lernen, das Selbstvertrauen zu stärken und Hindernissen im Leben nicht hilflos gegenüber zu stehen.

Es scheint, als ob die freie Form des Zusammenschlusses von Pk Lux ihre Gemeinschaft auch weniger über offensichtliche und gezielte ritualisierte Handlungen manifestiert. Bei EOL lassen sich hingegen multiple Rituale herausfiltern, die das Gemeinschaftsgefühl und die Zugehörigkeit unterstreichen und fördern (sollen). Dies zeigt sich beispielsweise in gemeinsamen Übungen, einem gemeinsamen Schlachtruf oder auch einem eigenen Belohnungssystem aus.

Events im Sinne von außergewöhnlichen Ereignissen, die der Szene-Reproduktion und der Stabilisierung des Gemeinschaftsbewusstseins dienen, lassen sich im Fall der Parkourszene am ehesten anhand nicht regelmäßiger Auftritte zu Werbezwecken und anhand gemeinsamer Treffen mit befreundeten ausländischen Crews beschreiben. Während beide Communitys ihre Vernetzungen über die Landesgrenzen hinaus stärken, bleibt die Kooperation auf nationaler Ebene auf einige wenige private Kontakte beschränkt. Man respektiert sich gegenseitig, eine Zusammenarbeit bleibt aber aus. Ein gutes Verhältnis haben beide Communitys zu den VertreterInnen der öffentlichen Hand.

Auch für NeueinsteigerInnen ist der Zugang zu den Treffpunkten recht unkompliziert. Viele Informationen sind direkt online abzurufen oder direkt bei Mitgliedern zu erfahren. Zwar weisen beide Communitys eine mehr oder weniger starke Regelmäßigkeit im Training und eine mehr oder weniger starke Vorliebe für bestimmte Spots auf, da aber das Training auch wetterabhängig ist, fallen Entscheidungen oftmals sehr kurzfristig aus und machen das regelmäßige Lesen der Online-Informationen notwendig. Die Szene bedient sich vornehmlich der modernen Informations- und Kommunikationstechnologien, allen voran dem Internet, um sowohl Informationen zu verbreiten und weiterzugeben aber mitunter auch zum eher persönlichen Schlagabtausch oder zur Terminabsprache. Darüber hinaus werden gelegentlich Sessions fotografisch oder filmisch festgehalten und bearbeitet und online zur Verfügung gestellt.

9.10 Zur Analyse auf Gemeinsamkeiten in der Szenestruktur

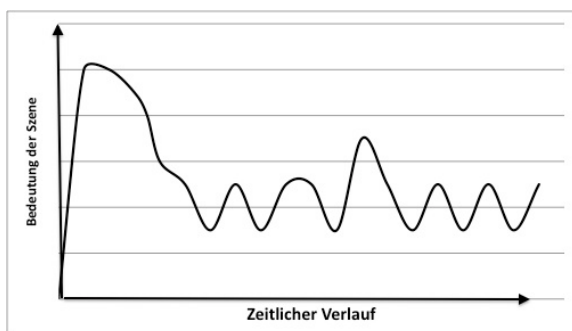
Im Verlauf der Datenanalyse zur Szenestruktur wurde zunehmend deutlich, dass die Szenen LAN, Techno und Parkour sich nicht nur alle drei in das Szenemodell nach Hitzler und Niederbacher (2010b) einfügen lassen und sich anhand der vorgegebenen Kategorien aufschlüsseln lassen. Auch die einzelnen Kategorien wurden auf Gemeinsamkeiten hin analysiert. Es zeigte sich recht schnell, dass die drei Szenen längst nicht so ganz unterschiedlich sind, wie man, auf Grund ihrer differenten thematischen Schwerpunkte, vermuten könnte. Da die Darstellung aller Einzelheiten einerseits den Rahmen der vorliegenden Arbeit sprengen würde, andererseits die Datenlage zunächst nicht ausreichend erschien, um aussagekräftige Schlüsse zuzulassen, wurde der Fokus auf einige wenige Kerngemeinsamkeiten gerichtet, die nachstehend ausführlicher dargelegt werden. Im Einzelnen sind dies: der historische Verlauf der Szenen, der Generationenwechsel, die Interaktion auf der Ebene der Szenegruppen, die Verwendung von Symbolen und Ritualen, die Voraussetzungen für die Teilnahme am Szenegeschehen, das Anknüpfen an formal rechtliche Strukturen, die Erweiterung der Szenelevels, der Umgang mit dem Fremdbild sowie der Einsatz und die Verwendung der Medien.

9.10.1 Der wellenförmige historische Verlauf

Betrachtet man den geschichtlichen Verlauf der drei Szenen LAN-Gaming, Techno und Parkour, so zeigen sich hier zunächst drei ganz individuelle Werdegänge, die auf den ersten Blick nicht viel miteinander zu tun haben. Unterzieht man die einzelnen zeitlich aufeinanderfolgenden Sequenzen, die Entwicklung des strukturellen Verlaufs und die Ausweitung der Präsenz unter anderem anhand der Veranstaltung einem Vergleich, so lassen sich hier, bei aller inhaltlichen und konzeptionellen Individualität, eindeutige Gemeinsamkeiten herausfiltern. Was sich bei den beiden älteren Szenen, LAN und Techno, in der Anfangszeit ereignete, lässt sich auch für die jüngere Szene Parkour in ersten Ansätzen nachzeichnen. So stellt sich die Frage, ob die zukünftigen Entwicklungen in der Parkour-Szene auch dem gleichen Weg, wie die LAN- und die Technoszene, folgen werden. Der historische Verlauf der Szenen lässt sich grob als wellenförmiges Phänomen, hier in sieben Schritte aufgeteilt, beschreiben. Ausgehend von den vorangegangenen Darstellungen der Szenen, lassen sich LAN und Techno mittlerweile bei (7) einordnen, während Parkour sich wohl zwischen (2) und (3) einordnen lässt.

Den Anfang der Welle bildet ein Punkt, an dem sich wenige Gleichgesinnte mit dem Thema befassen und die Welle zusehends ansteigt – es finden (1) erste kleinere Veranstaltungen statt, das Phänomen zieht erste Kreise, gewinnt an Bekanntheit und es steigen immer mehr begeisterte Menschen ein. (2) Je mehr Szenegänger dazu stoßen, um so öfter finden Veranstaltungen statt, um so größer werden sie und um so größer wird der Raum, in dem sich die Szene bewegt. (3) Die Szene erlebt eine Blütezeit und es werden immer weitere und größere Ziele angestrebt, die letztlich in einem (4) Megaevent gipfeln beziehungsweise gipfeln sollen. In dieser Hoch-Zeit zeigen sich aber bereits erste Brüche (5): Subgenres kommen auf, der ursprüngliche Reiz des Neuen verliert an Gewicht, Szenemitglieder orientieren sich neu, Neuerungen und Innovationen spalten die Szene. Der Fall nach dem Hochflug lässt nicht lange auf sich warten. (6) Nach einem ersten größeren Abbruch folgen ein

langsameres aber deutliches Abmagern der Szene und der Aktivitäten. Der Themenschwerpunkt verliert zunächst massiv an Popularität, verschwindet aber keineswegs in seiner Gesamtheit. (7) Treue Szenegänger bleiben dabei und sind bemüht auch weiterhin aktiv Veranstaltungen zu planen, sie reichen aber nicht mehr an die Events der Blütezeit heran. Es wird zu verschiedenen Zeiten immer wieder versucht, die Szene und ihr Thema neu zu beleben. Dies gestaltet sich mit der steigenden Anzahl an konkurrierenden Subgenres und themennahen Zusammenschlüssen nicht besonders einfach, zumal auf dem Gebiet der Zusammenarbeit mit identischen oder ähnlichen Gruppierungen kaum kooperiert wird. Zu verschiedenen scheinen die Ansichten der SzenegängerInnen und vor allem der Szene-Elite. Dennoch schaffen es einige wenige mit eigenen Konzepten die Szenelandschaft immer wieder für eine mehr oder weniger lange Zeit zu bereichern



und aufleben zu lassen. Hier lässt sich das Bild als seichter Wellengang weiterzeichnen, dessen Ausprägungen aber nicht mehr an die Amplitude der Boom-Zeit heranreichen.

Abb. 26. Der wellenförmige historische Verlauf der untersuchten Szenen (eigene Darstellung)

Rekapitulieren wir kurz die Ereignisse aus den jeweiligen historischen Verläufen der Szenen anhand der sieben Stufen. Ausgehend von der Idee einiger befreundeter Gamer entstanden Ende der 1980er Jahre in Luxemburg die ersten LAN-Partys, die über die 'Kellergröße' von zehn TeilnehmerInnen hinausreichten. Über das Prinzip der Mund-zu-Mundpropaganda wurden die LAN-Partys in den Kreisen der Computerspielbegeisterten schnell bekannt und erste größere Partys fanden statt (1). Die Popularität stieg rasant, LAN-Partys reichten an Teilnehmerzahlen bis zu 70 Leuten heran. Den OrganisatorInnen gelang neben regelmäßigen Veranstaltungen insofern auch eine Platzierung im Raum, als dass sie feste Veranstaltungsorte akquirierten (2). Anfang der 2000er Jahre wagten die OrganisatorInnen vom LCGL die Umsetzung der ersten jährlichen 250er Party, nebst den regulären Veranstaltungen; ihr folgten drei weitere Ausgaben (3). Den Höhepunkt bildete die Organisation einer 800er LAN-Party, die aber bereits in der Planungsphase scheiterte (4). Bereits in der Zeit davor erwiesen sich die Besucherzahlen als eher rückläufig. Ebenso befanden sich die Online-Spiele und E-Sport massiv auf dem Vormarsch und LAN-Partys konnten (und wollten) diesen neuen technischen Anforderungen nicht vollends gerecht werden (5). Dies führte unter anderem dazu, dass in Folge auch immer mehr BesucherInnen den Partys fernblieben und die Anzahl sowie die Größe der Partys zusehends schrumpften (6). Mit der Gründung von The Third, einer Kooperation einiger Clans, wird seither versucht über Veranstaltungen, der VOD und der HESE, und Aktivitäten die Szene neu zu beleben (7).

Auch Techno hatte seine Anfänge Ende der 1980er Jahre. Zunächst als gelegentliche Partys im Casablanca entwickelte sich dieser neue Musikstil im Verlauf der kommenden Jahre zum angesagten Underground (1). Bereits wenige Jahre später öffnete bereits ein weiterer Club seine Türen und widmete sich dem Genre (2).

Regelmäßige Partys fanden nunmehr bis in die frühen Morgenstunden statt, mit bis zu 1000 Ravern aus dem In-, Um-, und Ausland. Nationale DJs wurden über die Grenzen hinweg engagiert und aktive Akteure riefen eine eigene Radiosendung ins Leben. Nach und nach fanden sich im Wechsel immer weitere Clubs, die Technopartys organisierten (3). Es gründeten sich nacheinander diverse mehr oder weniger kommerzielle Veranstaltungsagenturen, die ihrerseits größere Events organisierten (4)¹⁵⁸. Zu diesem Zeitpunkt herrschten aber bereits vermehrt Unstimmigkeiten und Rivalitäten zwischen einzelnen DJs, die sich negativ auf das Angebot und letztlich das Partyleben auswirkten. Darüber hinaus musste die Szene sich mit der zunehmenden Ausdifferenzierung des Genres in multiple Subgenres, den Problemen mit den OrdnungshüterInnen und der massiven Kommerzialisierung der Musik, auseinandersetzen. Insbesondere Letzteres wirkte sich auf die Zusammenstellung des Publikums auf den Partys aus (5). Die Partys wurden ab diesem Zeitpunkt seltener und fanden weniger regelmäßig statt, unter anderem durch den Wegfall spezifischer Locations (6). In den folgenden Jahren fanden und finden nach wie vor Events statt und mittlerweile verfügt die Szene, trotz anhaltender Unstimmigkeiten auf der Ebene der Szene-Eliten untereinander, über wiederkehrende größere Events über das Jahr verteilt. Auch scheint sich eine neue E-Musik-Location in der Factory 12 gefunden zu haben. Technopartys heute stehen aber nicht mehr im Vergleich zu jenen aus der Ursprungszeit (7).

Parkour entsteht zwar etliche Jahre später, die Anfänge sind aber durchaus identisch, allerdings entsteht die Szene ziemlich simultan an zwei Orten auf leicht unterschiedliche Weise. Einige wenige Traceurs entdeckten ihre Leidenschaft und gründeten einen losen Zusammenschluss in Luxemburg-Stadt, um auf diesem Weg eben auch auf weitere Gleichgesinnte zu treffen. Zur gleichen Zeit gründete sich eine Gruppe von Traceurs im Rahmen eines Vereins im Süden des Landes (1). Was in eher kleinen Gruppen begann, entwickelte sich verhältnismäßig rasant zu festen Communitys, sowohl über Mund-zu-Mund-Propaganda als auch mittels moderner Kommunikationsmittel. Während die Community in Esch/ Alzette bereits zu Beginn über Räumlichkeiten und regelmäßige Trainingszeiten verfügte, trafen sich die Traceurs in Luxemburg vornehmlich zum Outdoor-Training in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen. Mittlerweile sind beide Communitys auf eine annähernd gleiche Größe gewachsen und auch die Crew in Luxemburg verfügt mittlerweile über Indoor-Trainingsmöglichkeiten (2). Beide Communitys genießen derzeit das Wohlwollen der Gemeinden in denen sie ansässig sind und einen breiten Zuspruch der Besitzer der Trainingsgelände. Sie befinden sich sicherlich wenn nicht in, dann auf dem besten Weg zu ihrer Blütezeit. Dies lässt sich zumindest auf diese Weise lesen, wenn Parkour der gleichen Welle wie LAN und Techno folgen sollte. Denn die Community zeigt erste interne Diskussionen in Bezug auf die Abgrenzung zu Free running und damit einhergehenden Wettkampfveranstaltungen. Auch hatte die vorübergehende Erweiterung der Crew in Luxemburg in einen freien und einen a.s.b.l.-Zusammenschluss, nicht zu einer Teilung, sondern zu einer Einigung auf eine Strukturform, geführt (5).

Die Veränderungen die sich im Verlauf der Hoch-Zeit innerhalb der Szenen abzeichnen, gehen einher mit einem sich anbahnenden Generationenwechsel, der

¹⁵⁸ Hier ist im Gegensatz zur LAN-Szene der Höhepunkt weniger an ein bestimmtes Event gekoppelt, als viel eher an eine Zeit in der die Szene über ein 'geregeltes' Event-Leben verfügte, dass sich aber auf Dauer nicht hielt.

allerdings nicht unmittelbar und ausschließlich an einer veränderten Altersstruktur festgemacht werden kann. Die nachfolgenden Generationen weisen andere Vorstellungen und Bedürfnisse auf, die nicht zuletzt auf veränderte Voraussetzungen und Rahmenbedingungen in unterschiedlichen Bereichen zurückzuführen sind. Sie divergieren nicht selten stark von den ursprünglichen Ideen und Überzeugungen der 'Ur-väter'.

9.10.2 Der Generationenwechsel

Der wellenförmige Verlauf der Szenegeschichte wird überdies durch einen Generationenwechsel begleitet, der sich seinerseits sehr wahrscheinlich zusätzlich auch auf das Geschehen innerhalb der Szene nach der Hoch-Zeit auswirkt. Dies lässt sich besonders für LAN-Gaming und Techno nachzeichnen, die sich beide bereits in dieser Nachphase befinden. Erste Anzeichen für den bestehenden Generationenwechsel lassen sich aber vermutlich bereits in der Phase der Blütezeit verorten, wie sich dies, wie aufgezeigt werden wird, an der Parkour-Szene verdeutlicht. Die Wahrscheinlichkeit liegt nahe, dass sich ähnliche Phänomene wohl auch bei LAN-Gaming und Techno zugetragen haben. Der Generationenwechsel geht zwar gegebenenfalls mit einer deutlichen Veränderung, sprich Ausweitung, der Alterstruktur in der Szene einher, diese ist aber nicht zwangsläufig alleiniger Auslöser.

Es sei bemerkt, dass es sich hier weniger um einen wirklich vollzogenen Generationenwechsel handelt, als viel eher um die Tatsache, dass nachfolgende SzenegängerInnen mit unterschiedlichen Vorstellungen, Ansprüchen und Interessen etablierten SzenegängerInnen gegenüberstehen und so VertreterInnen mit unterschiedlichen, zunächst scheinbar unvereinbaren, Ansichten aufeinandertreffen. Auf dieser Grundlage entstehen Diskussionen, Spannungen und eventuell gar Konfliktsituationen die ein Umdenken und die Suche nach Lösungen und Kompromissen einläuten. Wenn sich die Frage nach den Generationenwechsel auch über sämtliche Szenelevels erstrecken mag, so findet er grundlegend auf der Ebene der Szene-Elite statt. Immerhin wird hier der Szenecode maßgeblich bestimmt, festgelegt und reproduziert. Dabei bleibt allerdings zunächst noch offen, ob innerhalb der Szene eine Einigung in dieser Frage angestrebt aber auch möglich ist oder ob sie sich an ihr zu spalten und auszudifferenzieren droht.

Wie in Kapitel 3 aufgezeigt, unterliegen Szenen formal im Prinzip keiner Altersbegrenzung. Folglich ist es nicht sonderlich außergewöhnlich, dass in den Szenen LAN-Gaming und Techno, die seit den 1990er Jahren existieren, durchaus noch Szenemitglieder der 'ersten Stunde' mal mehr, mal weniger aktiv und intensiv am Gesehen mitmischen. Szene-Elitemitglieder im Alter zwischen 35 und 45 Jahren sind nicht ungewöhnlich, wenn auch nicht die Regel. Der Großteil der Szene-Elitemitglieder lässt sich altersmäßig im Schnitt bei etwa Mitte bis Ende 20 einordnen. Die Meisten sind seit ihrer Jugendzeit in der Szene aktiv, seit meist mindestens zehn Jahren

Die LAN-Gaming-Szene beklagt seit längerer Zeit den ausbleibenden Nachwuchs. Immer weniger Jugendliche scheinen sich für LAN-Partys zu interessieren und zu begeistern, was gemein hin mit dem Erfolg des E-Sport, der Online-Spiele und anderer neuer Spielvarianten erklärt wird. Man begegnet den neuen Varianten mit

äußerster Skepsis, insbesondere auf dem Gebiet einer Kooperation. Denn dies würde bedeuten, dass das bestehende Prinzip der LAN-Party überdacht und überarbeitet werden müsste, um die Rahmenbedingungen dafür zu ermöglichen, dass auch diese Varianten verstärkt Teil einer LAN-Party werden und auf diese Weise auch wieder größere Events ermöglichen. Dies würde aber bedeuten, Altbekanntes und Vertrautes gegebenenfalls zu großen Teilen aufzugeben. Dies würde dann aber dem Anliegen und Interesse der meisten derzeit aktiven Szene-Elitemitgliedern zuwiderlaufen, was durchaus nachvollziehbar ist; es hätte kaum noch etwas mit einem Local Area Network zu tun.

Was aber den potentiellen Nachwuchs wirklich interessiert, wie man ihn für sich gewinnen kann und welche neuen Ideen möglicherweise abseits der Szene von Jugendlichen bereits erdacht und entwickelt werden, darüber hat die Szene nur einige wenige Informationen. Die Szene lebte seither über die Mund-zu-Mundpropaganda, zum Beispiel in der Schule oder den Freizeitaktivitäten. Werbung und gezielte Nachwuchsförderung waren nicht notwendig. Die Szene-Elitemitglieder bewegen sich aber kaum noch in den Bildungsinstitutionen und haben nicht selten auch ansonsten wenige direkte Berührungspunkte und Kontakte mit der jüngeren Generation. Innerhalb der Szene-Elite ist man sich nicht einig darüber ob ein Kurswechsel überhaupt angestrebt werden soll, ob und wie Akquise bei Jugendlichen betrieben werden soll; die Meinungen hierzu sind sehr unterschiedlich. Darüber hinaus scheint mit vorangeschrittenem Alter der TeilnehmerInnen auch die Bereitschaft zu sinken, konzeptuelle Fragen in ihren Grundfesten zu diskutieren und die Szene neu erfinden und definieren zu müssen.

Ähnlich wie die LAN-Szene, muss auch die Techno-Szene sich mit neuen Phänomenen auseinandersetzen, die teilweise dem ursprünglichen thematischen Fokus der Szene zuwiderlaufen. Die zunehmende Ausdifferenzierung des Musikgenres hat zur Folge, dass zum Teil spezifischere Partys stattfinden, die sich meist an kleinere Massen richten. Es wird zunehmend schwieriger Große Events so zu konzipieren, dass möglichst viele Subgenres berücksichtigt werden und die Mischung möglichst viele PartygängerInnen anspricht. Zudem handelt es sich ja bei diesen Veranstaltungen nicht selten um finanzielle risikoreiche Unterfangen.

Dem gegenüber steht eine Partymasse, die sich zu einem großen Teil an der kommerzialisierten Form des Genres orientiert. Insbesondere bei Großveranstaltungen stellen sie nicht selten einen Großteil der benötigten Masse dar. So kann dann die Party finanziell ein Erfolg werden. Oftmals bleiben die Erwartungen der VeranstalterInnen an das Geschehen und die Aktion auf der Party aber weit zurück, da es diesen BesucherInnen weniger um das Abtanzen und Abfeiern im Sinne der Techno-Szenen geht. Im Vordergrund steht für sie das abendliche Ausgehen und weniger das konkrete Interesse am DJ und seiner Musik. So müssen VeranstalterInnen, DJs und SzenegängerInnen in Kauf nehmen, dass das Partygeschehen in vielen Fällen dem Diktat des Mainstreams folgt, von dem sich die Underground-Szene aber distanziert.

Ein Generationenwechsel, wie er sich bei LAN und Techno zeigt, lässt sich bei Parkour in dieser Form nicht nachzeichnen. Möglich, dass es mit der Alterstruktur zu tun haben kann, da die Altersspanne zwischen den Traceurs weit geringer ist und sie

altersmäßig eher dicht beieinander liegen. Wie aber bereits erwähnt, muss es sich bei Generation nicht unbedingt um diverse Alterstufen handeln. In der Parkour-Szene lassen sich Diskussionen aufzeigen, die das Potential beinhalten mittel- oder langfristig einen Generationenwechsel nach sich zu ziehen. Dies mag ein Hinweis darauf zu sein, dass auch bei den Szenen LAN und Techno bereits im Vorfeld solche Anzeichen vorlagen, die aber den vorliegenden Daten so nicht unmittelbar entnommen werden konnten. Die bereits mehrfach geschilderten Diskussionen in Bezug auf die Abgrenzung der Community zu Free running und Wettkampf stecken derzeit noch in ihren Anfängen und wirken sich nicht wirklich auf das Geschehen und das Zusammenleben innerhalb der Communitys aus. So hat man sich zum Teil mal mehr, mal weniger mit Free running arrangiert und so fließen mitunter Elemente aus dem Free running in das eigene Training mit ein. Aber eben nicht alle stehen dem mit gleicher Offenheit gegenüber. Die Diskussionen um die Möglichkeiten zum Wettbewerb und Wettkampf ähneln einem argumentativen Austausch. Allerdings könnte sich hier die zunehmende Popularität internationaler Veranstaltungen in Zukunft verstärkt auf die Diskussion auswirken und die Ansichten und Vorstellungen des zukünftigen Nachwuchses bereits im Vorfeld prägen. Als weiterer Hinweis auf einen Generationswechsel kann die Zweiteilung der Crew in Luxemburg gewertet werden. Die Gründung der a.s.b.l. läuft zunächst den ursprünglichen Erwartungen bei der Gründung der Crew zuwider. Die Vereinsform bringt Regeln, Vorschriften und Anforderungen an die Traceurs mit sich, die man gezielt zu umgehen versuchte. Andererseits bietet sie den Vorteil der Möglichkeit des Indoor-Trainings. Derzeit stellt diese Zweiteilung innerhalb der Crew kein Problem dar. Auch gibt es keine direkten Anzeichen dafür, dass sich dies ändern muss aber eben kann. Denn jeder Neuzugang wird sich für eine Variante entscheiden müssen. Wohl hängt es auch davon ab, über welchen Weg der Nachwuchs den Zugang in die Crew findet. Nicht zuletzt wird wohl auch das Alter der Neuzugänge hierüber entscheiden. Denn es gibt Anzeichen dafür, dass der a.s.b.l. auf Dauer jüngere Mitglieder beitreten, die in der offenen Gruppe womöglich nicht aufgenommen worden wären.¹⁵⁹

9.10.3 Die Interaktion auf der Ebene der Szenegruppen

Proportional zur Bevölkerung des Großherzogtums gesehen, weisen die drei untersuchten im Vergleich zu ihren jeweiligen homologen Szenen im benachbarten Ausland eine beachtliche Szenengröße auf. Die Größe und die Rahmenbedingungen Luxemburgs lassen sie in ihrer individuellen Darstellung überschaubar werden. Es hätte sich vor der Untersuchung vermuten lassen können, dass eben diese Überschaubarkeit, und der Anreiz eine 'kritische Masse' herzustellen, dazu führten, dass innerhalb der Szene eine große Verbundenheit existiere. Aber bei der Analyse auf Gemeinsamkeiten stachen eben die Beziehungen und das Verhältnis zwischen den Szenegruppen in den drei Szenen besonders hervor. Denn es sieht so aus als liefen die Tendenzen eben genau in die entgegengesetzte Richtung der Annahme auf Verbundenheit.

Auffallend ist zunächst, dass selbst eine eher kleine Szene wie Parkour über zwei Szenegruppen verfügt. Allerdings lässt sich, anhand der historischen Entwicklung

¹⁵⁹ Mittlerweile hat sich die Situation dahingehend verändert, als dass bei Pk Lux mittlerweile alle Traceurs der a.s.b.l. beigetreten sind und Neuzugänge eine Mitgliedschaft erwerben müssen um in der Crew mitmachen zu dürfen (Stand Januar 2013). Siehe hierzu auch die Veränderungen in der Struktur der Parkour-Szene (siehe Kapitel 9.8).

und der unterschiedlichen Fokussierung, die Trennung der beiden Szenegruppen zunächst nachvollziehen. Selbst im hypothetischen Falle einer Einigkeit auf dem Gebiet des Fokus, spräche zunächst einer Teilung nichts entgegen, wenn man zum Beispiel als Erklärung den Fall der LAN-Szene heranzieht. Auch hier wies die Szene seit Beginn unterschiedliche Clans auf, die auch nach der Gründung von The Third, als übergeordneter Zusammenschluss, ihre Eigenständigkeit nicht aufgaben, um unter anderem die Privilegien durch die a.s.b.l.-Struktur nicht zu verlieren.

Andererseits kann die Differenzierung in unterschiedliche Szenegruppen mit der Vorliebe oder Bindung der Szenemitglieder an bestimmte Personen einhergehen. Bei Techno sind es unterschiedliche VeranstalterInnen, die mit bestimmten DJs zusammenarbeiten und gegebenenfalls auch ein bestimmtes Genre der Musik repräsentieren. Es erscheint zunächst durchaus logisch, dass SzenegängerInnen sich eben dann einer bestimmten Szenegruppe auch eher zugehörig fühlen. Oder die Zugehörigkeit kann sich für SzenegängerInnen, zum Beispiel im Parkour, in der Bewunderung für ein bestimmtes Szenemitglied, dessen Können und dessen Einstellungen manifestieren. Auch vornehmliche regionale Zugehörigkeit kann wie bei LAN oder auch Parkour eine Rolle spielen.

Sichtbar wird in allen drei Szenen zunächst, dass auf den unterschiedlichen Levels mal mehr, mal weniger starke Interaktionsbeziehungen zwischen Szenemitgliedern unterschiedlicher Szenegruppen nachweisbar werden. Die Szenegruppen sind also keineswegs hermetisch in sich abgeschlossene Gebilde. Es findet durchaus ein Austausch, entweder über persönliche Beziehungen zwischen Mitgliedern statt oder durch Mitglieder, die sich in zwei oder mehr Szenegruppen gleichzeitig bewegen.

Trotz der befürwortenden Erklärungen für eine Szenegruppendifferenzierung, trotz der bestehenden personellen Verbindungen und trotz der reduzierten Möglichkeiten hinsichtlich der Rahmenbedingungen des Landes, existieren die Szenegruppen bei LAN, Techno und Parkour eher nebeneinander als miteinander¹⁶⁰. Divergierende Ansichten und Vorstellungen, Konkurrenzfaktoren, persönliche Antipathien und Unstimmigkeiten, Abgrenzungsversuche machen eine Kooperation im alltäglichen Ablauf und Geschäft in der Regel nicht möglich. Zwar steht dieser verstärkten Abgrenzung der Szenegruppen im Hinblick auf das Szenemodell nach Hitzler und Niederbacher so erst einmal nichts entgegen, sie erscheint dennoch angesichts der genannten Faktoren etwas überraschend und es stellt sich die Frage inwieweit sie das Szenegeschehen eher lähmt als nur für eine angereicherte Vielfalt an unterschiedlichen Interpretationen des jeweiligen Themas dient.

Sie sind vielleicht auch ein Zeichen dafür, dass sich der thematische Fokus selten so präzise fassen und nachzeichnen lässt, als dass sich alle Szenegruppen und auch

¹⁶⁰ An dieser Stelle ließe sich einwenden, dass in der LAN-Szenen aber gerade eben durch den Zusammenschluss von The Third, dies erreicht wurde. Bei LAN findet dieses Nebeneinander auf einer anderen Ebene statt. Die Szene und die LAN-Partys sind, wie aufgezeigt, seit geraumer Zeit darauf angewiesen, den Fokusbereich auf themenverwandte Szenen zu erweitern (zum Beispiel E-Sport), um eine Weiterführung größerer Events zu garantieren. Auch finden sich Gamer die sich eben auch in den unterschiedlichen Szenen bewegen, ein Szenemitglied kann sowohl E-Sportler als auch LAN-Gamer sein, wenn auch meist mit einer Präferenz für eine der beiden. Im Gegensatz zu Parkour und Techno hat sich hier die Struktur auf die nächste Ebene, des Gaming allgemein, verlagert. Aber auch innerhalb der LAN-Gaming-Szene selbst hat sich gezeigt, dass es durchaus noch relativ aktive Clans gibt, die sich aber weit eher auf geschlossenen Privatpartys konzentrieren – wobei sich selbst hier Szenemitglieder finden die sich auch in der 'offenen' Szene bewegen.

Szenemitglieder darin wiederfinden. Innerhalb eines individualisierten, sich abgrenzenden Zusammenschlusses kommt es dem zur Folge zu einer weiteren individualisierten Differenzierung und Abgrenzung, die möglicherweise einmal mehr den Wunsch und das Streben nach Individualität und Besonderheit unterstreichen. Die oftmals feinen Unterschiede sind für Außenstehende oftmals nicht sichtbar oder auch nachvollziehbar, da sie nur in der gelebten Form, eben für Insider, umfassend greifbar und verständlich werden.

Es sei bemerkt, dass die Szenengruppen in den Szenen durchaus auch das Potential besitzen 'über ihren Schatten springen' zu können, Kompromisse eingehen, Einigkeit zeigen, und die Alltagsituation kurzfristig, wenn vielleicht auch zähneknirschend, ad acta legen können. Größere Events und Partys wären, auch in ihrer jetzigen Form und Größe, nicht unbedingt umsetzbar. Als übergreifendes Beispiel sei zum Beispiel auch die Steelparade in Esch/ Alzette 2009 angeführt. Als die Genehmigung zur Parade zu platzen drohte, demonstrierte die Szene in aller Einigkeit und erreichte die Erteilung selbiger. Gemeinsam zog man gegen die Verantwortlichen der Stadt und ihre Entscheidung. Es gab einen gemeinsamen 'Gegner' aber vor allem ein offensichtliches gemeinsames Ziel. Vielleicht ist es aber genau eben diese Gemeinsamkeit, die, bei aller Individualität und Individualisierung, auf Dauer immer schwieriger herzustellen sein wird. Womöglich ist die Suche nach und die Wiederherstellung von Gemeinsamkeit(en), die Herausforderung für die nächste Zeit und Generation.

9.10.4 Die Verwendung von Symbolen, Accessoires und Ritualen

Das Verhältnis der Szenegruppen untereinander innerhalb der drei Szenen hätte durchaus vermuten lassen können, dass die Verwendung von szene- aber besonders szenegruppenspezifischen Symbolen und Ritualen offensichtlicher ausfallen, um sich voneinander abzugrenzen oder aber eben Verbundenheit hervorzuheben. Wie sich aber den Szenebeschreibungen entnehmen lässt, finden sich in allen drei Szenen Ansätze von Symbolen und Ritualen, ihre Ausprägungen bleiben aber hinter ihren Möglichkeiten zurück. Es scheint als würde ihnen verhältnismäßig wenig Beachtung geschenkt.

Wohl handelt es sich in diesen Fällen um Szenen von Jugendkulturen die sich, abgesehen von den Ursprungszeiten des Techno, weit weniger über äußere Merkmale artikulieren. Im Gegensatz zu anderen Jugendkulturen, zum Beispiel Punk, Hip-Hop oder Metal spielen Kleidung, Frisur oder auch spezifische Symbole keine Rolle. Weder bei LAN, Techno noch Parkour gibt es einen Dresscode oder Vorlieben für ein bestimmtes Haarstyling. Auch finden sich hier keine typischen Bricolage-Elemente¹⁶¹. Auch weisen sie keine Symbole in Form von Handbewegungen, Schriftzeichen oder ähnliches auf. Selbst die gern zitierten ursprünglichen Smileys und Sonnenblumen der Techno-Szene finden sich in der Szene in Luxemburg nicht.

In der LAN-Szene verfügen alle Clans, in der Techno-Szene alle VeranstalterInnen und in der Parkour-Szene beide Communitys über ein eigenes Logo. Mitunter lassen sich in den Szenen sogar mit dem Logo bedruckte Kleidungsstücke finden. Diese dienen

¹⁶¹ Gegebenenfalls ließe sich die Zweckentfremdung von Objekten durch die Traceurs als Bricolage beschreiben. Immerhin werden Treppen und Mauern hier nicht ihrer eigentlichen Bestimmung zugeführt beziehungsweise im dafür vorgesehenen Sinne verwendet. Allerdings handelt es sich hierbei weniger um Elemente, die die Traceurs direkt für und an sich verwenden, wie etwa der Punk der ein Hundehalsband als Kette trägt.

aber weniger dazu eine *Corporate Identity* herzustellen und zu zeigen, denn längst nicht jedes Mitglied ist eben im Besitz eines solchen. Sie besitzen meist eher Fun- oder Fancharakter.

In der Regel finden die Logos in den Szenen ausschließlich Verwendung in der Präsentation nach außen und besitzen eher Firmencharakter: zum Beispiel Hinweis über die VeranstalterInnen auf dem Werbematerial für ein Event oder als Kopfzeichen auf der Homepage. Dies erlaubt den SzenegängerInnen das Event einem/r VeranstalterIn zuzuordnen und seine Sympathie durch Teilnahme oder Antipathie durch Absage zu markieren. Die Verbundenheit mit dem Organisator, das heißt, mit dem Clan oder der Crew, wird aber nicht offensichtlich nach außen gezeigt: zum Beispiel durch das demonstrative oder auch konsequente Tragen des Crew T-Shirts. Es scheint eher die Regel zu gelten: Man selbst weiß zu wem man gehört, und das reicht.

Während Symbole und Accessoires die Zugehörigkeit/ Verbundenheit von Szenemitgliedern nach außen zeigt, vermögen Rituale die Verbundenheit nach innen zu markieren und zu festigen. Aber auch hier ließ sich in den Szenen eher wenig Spezifisches nachweisen. Selbst ritualisierte Handlungen, wie etwa das gegenseitige Necken bei LAN-Partys, besitzen eher internationalen Charakter und Status und weisen eher auf die Übernahme allgemeingültiger Handlungen hin, die international auch verstanden werden. Dabei lassen sie auch eher auf Vertrautheit zwischen den Personen schließen, die sie ausführen, als dass sie Verbundenheit ausdrückten. Einzige Ausnahme scheint hier wirklich die Parkour-Community von EOL zu sein. Sie verfügt über einen eigenen Schlachtruf mit eigener Choreographie und einigen Handlungen beziehungsweise Übungsaufträgen, die für alle gelten um in beiden Fällen die Gleichwertigkeit, Gleichberechtigung und Zusammengehörigkeit zu fördern. Die Community ist aber auch gleichzeitig der einzige Zusammenschluss in den drei Szenen, der eine starke Ausprägung eines klassischen, in diesem Fall Sport-, Vereins (a.s.b.l.) aufweist.

In den drei untersuchten Szenen lassen sich insgesamt die szenetypischen Elemente der Symbole und Rituale nachzeichnen. Allerdings ist die Ausprägung im Schnitt sehr schwach und dient kaum einer gezeigten Verbundenheit nach außen beziehungsweise nach innen. Es scheint als seien die SzenegängerInnen bei LAN, Techno und Parkour kaum darauf angewiesen ihre Zugehörigkeit und Verbundenheit öffentlich zur Schau zu tragen und kenntlich zu machen. Es zeigt sich hier wohl eher ein Hang zum Understatement.

9.10.5 Voraussetzungen für die Teilnahme an der Szene und die Szenetätigkeit

Aus den Interviews wie auch in Gesprächen mit Szenemitgliedern im Verlauf der Beobachtungssequenzen wurde deutlich, dass in allen drei Szenen jeder willkommen ist und die Teilnahme am Thema und am Szenegeschehen jedem offen stehen. Es bestehen keine Einschränkungen in Bezug auf Geschlecht, Alter oder Ethnie. Demnach bestehen keine Aufnahme-rituale oder spezifische Rituale oder Mechanismen die den Beitritt regulieren. Wichtig ist das Interesse am gemeinsamen Thema (vgl. Hitzler & Niederbacher, 2010b; siehe auch Kapitel 3.3.3).

Rohmann (1999) wies allerdings bereits darauf hin, dass nichtsdestotrotz das Weiterkommen innerhalb der Szene nicht ohne weitere Zustimmung der Szene verläuft und das Erreichen und Durchlaufen der einzelnen von ihr beschriebenen Levels sich eben nicht ausschließlich nach den Vorstellungen der einzelnen Person richten. So wiesen darüber hinaus andere Autoren darauf hin, dass unter bestimmten Umständen der Zugang zu einer Szene erschwert werden kann, etwa zum Beispiel der soziale Druck, Aus- und Abgrenzungsmechanismen oder finanzielle Hürden (vgl. Haunss, 2004; Heinzlmaier, 2008; Zentner, 2009; siehe auch Kapitel 3.3.3).

Auch die hier erforschten drei Szenen weisen eben solche Voraussetzungen auf, ohne die auch eine einfache Teilnahme am Geschehen und an den Aktivitäten nicht möglich ist. Es sei bemerkt, dass den Gesprächen zu entnehmen war, dass SzenegängerInnen selbst diese Voraussetzungen selbst nicht mehr unbedingt als solche erkennen oder die damit verbundenen Hürden für den/ die Einzelne/n zwangsläufig wahrnehmen. So steht einem Eintritt in die Szene hinsichtlich des sozialen Hintergrundes nichts im Weg, dennoch bleibt er auf der Ebene notwendiger finanzieller Hintergründe vorerst theoretisch. Letztere lassen sich noch zusätzlich durch die Bereitschaft zum zeitlichen Aufwand ergänzen. Auch wird deutlich, dass für ein szeneeinternes Weiterkommen oder Aufsteigen in den Levels bis hin zur Szene-Elite die Hürden für den/ die Einzelne/n gegebenenfalls deutlicher werden.

Rekonstruieren wir die vorangegangenen Szenedarstellungen hinsichtlich dieser Faktoren, lässt sich für die untersuchten Szenen Folgendes festhalten. In der LAN-Gaming-Szene waren sich die Gesprächspartner durchwegs einig darüber, dass der einstige Aufwand der mit dem eigenen Rechner betrieben wurde, nachgelassen hat. Ein einfacher Laptop, so heißt es, reiche heute durchaus aus und böte keinen Grund dafür belächelt zu werden. Um aber nach wie vor die Grundvoraussetzungen für die Teilnahme an einer LAN-Party zu erfüllen, muss die Person überhaupt erstmal über einen eigenen Rechner verfügen, dessen Kapazität und Betriebssystem den Anforderungen an die Spiele gerecht wird. Darüber hinaus sind Kopfhörer oder ein Headset notwendig und vor allem die notwendigen finanziellen Mittel, um die Spiele zu erwerben¹⁶². Im Gegensatz zu früher, wo verstärkt durchaus auch mit Raubkopien gearbeitet wurde, hat sich inzwischen in der Szene der rechtmäßige Erwerb durchgesetzt¹⁶³. Für Szenemitglieder die in einem Arbeitsverhältnis stehen und über eigene finanzielle Mittel verfügen, stehen diese Anschaffungen in einem anderen Verhältnis als beispielsweise für Jugendliche, die meist finanziell von den Eltern abhängig sind. Und bei Neuzugängen handelt es sich in der Regel eben auch um Jugendliche. Und längst nicht alle verfügen über einen eignen Rechner und eben auch

¹⁶² Finanzielle Grund- und Rücklagen für das Kaufen von Spielen. Ein Spiel kostet im Schnitt zwischen € 15,- bis € 20,-, meist werden sie in Packages angeboten zu ca. € 60,- und dann hat man zusätzlich noch Spiele die man eigentlich überhaupt nicht wollte und braucht. In der Summe wird es aber meist billiger. Einige werden auch nur als Package angeboten. Spielkenntnisse sind nicht zwingend notwendig, zum Beispiel in Bezug auf ein Spiel was man vielleicht noch nicht so gut kennt oder kann. Die Spiele sind in der Regel in ihrer Prinzipstruktur sehr ähnlich. Zudem sind die notwendigen Kommandos die benötigt werden, um sich im Spiel zu bewegen, oftmals identisch. Allerdings bedarf es nichtsdestotrotz einiger Routine, um die notwendige Schnelligkeit und Koordination zu erreichen beziehungsweise zu entwickeln. Zwar nehmen diese Fähigkeiten mitunter mit der Zeit ab, als ältere/r SpielerIn verfügt man gegenüber jüngeren Gamern über eine lange Spielerfahrung und eine Menge Tricks.

¹⁶³ Des Weiteren lassen sich hier kleinere finanzielle Aufwände, wie die Teilnahmegebühren, das Catering oder Übernachtungsutensilien anführen. Hier handelt es sich allerdings oftmals um geringfügige Kosten oder auch einmalige Anschaffungen.

über die notwenigen finanziellen Ressourcen. Luc bringt die Voraussetzungen wie folgt auf den Punkt:

"(...)Muss- technech muss d'eigentlech och ausgerüst sinn. Du muss och schonn emol en hallef gudder Computer hunn, däin Headset asouweider- bei eis huet dat jiddereen, da ass einfach- An du hues och Gaming gear, souzesoen, eng gutt Maus asouweider, eng gutt Déngen esou, muss d'och- giff ech bal soen- muss d'awer schonn de Portemonnaie dofir hunn, wanns de gär all- vläit elo nimmi a läschter Zäit. Mä am Ufank war dat scho keng- fir mat zu- [Jahreszahl] war dat awer scho net schlecht, wann d'Elteren e gudder Portemonnaie haten, souzesoen, fir e Computer ze hunn. (...) "¹⁶⁴ (Luc: 58)

Der Szene-Elite gehören nicht ausschließlich die besten Gamer der Szene an, dennoch sind eine gewisse Spielerfahrung und Können, nebst der Bereitschaft zum Einsatz und zeitlichen Aufwand, notwendig. Um dem gerecht zu werden, ist aber eine regelmäßige Nachrüstung und Anpassung des Rechners, der Betriebssysteme aber auch das mehr oder weniger präzise Wissen über die Spiele notwendig. Es ist ein ständiger finanzieller Aufwand, der sich in erster Linie hier auch nach den eigenen Bedürfnissen und Vorstellungen richtet, aber eben auf die Erstanschaffungen aufbaut.

In der Technoszene verhält es sich vom Prinzip her eher anders herum. Der Einsteig in die Szene erfolgt in den meisten Fällen über die Teilnahme am Partygeschehen. Auch hier ist ein finanzieller Einsatz erforderlich, um den Eintritt (ca. € 20,- aufwärts) zu bezahlen und sich über die Nacht hinweg mit Getränken zu versorgen. Es finden sich zwar durchaus Clubpartys oder auch große Events (E-Lake) die kostenfrei oder preisgünstig (ca. € 7,- bis € 10,-) sind und so erscheint die Szene zumindest in Teilen zugänglicher. Der Übergang von einem/r gemeinen PartygängerIn zu einem/r aktiven SzeneakteurIn im Bereich des DJing oder der Eventproduktion gestaltet sich hingegen wesentlich kostspieliger. Die Anschaffungen der technischen Geräte für das DJing erfolgen in der Regel auch über einen längeren Zeitraum und lassen sich manchmal auch über die Einnahmen der Auftritte finanzieren, bis es aber soweit ist, muss zunächst investiert werden, zum Beispiel in Geräte, Vinylplatten oder das Erwerben von Tracks. Nicht unähnlich verhält es sich bei der Organisation von Events, das heißt den größeren Partys und Konzerten. Entweder man investiert in die Gründung einer Agentur oder aber organisiert auf eigene Faust. Hier wird die Übernahme persönlicher Kredite notwendig oder aber man verfügt über ausreichende finanzielle Rücklagen, um das Event vorzufinanzieren, wie Tom es exemplarisch schildert:

"Tom: Jo do schaffe mer mat enger Firma zesummen, di- Bon deene muss de natierlech och däi ganzt Konzept emol soen. Du muss zu hinne soen wat däi Budget ass. An da müssen déi jo dann do och eppes- an da weisen si der verschidde Konzepter, wou si da mengen, dass dat giff passen. An da muss de soen ob dat dann an däi Budget oder an deng Virstellung erapasst.

Interviewer: A watfirenger Gréissenuerdung beweegt ee sech do?

Tom: Mengs de budgetméisseg? Vum Sound a Luuten an esou?

Interviewer: Nee, iwwerhaupt. Wat muss ech mer do sou Gréissenuerdung virstellen?

Tom: Sechs Zuelen. "¹⁶⁵ (Tom:66-70)

¹⁶⁴ Muss- technisch musst du eigentlich auch ausgerüstet sein. Du brauchst schon Mal einen halbwegs guten Rechner, dein Headset und so weiter- bei uns hat das jeder, das ist einfach- Und du hast auch Gaming gear sozusagen, eine gute Maus und so weiter, eine gute Dings so, muss du auch – würde ich fast sagen- musst du schon das notwendige Kleingeld für haben, wenn du alle – vielleicht jetzt nicht mehr so in letzter Zeit. Aber am Anfang war das keine- um mit zu- [Jahreszahl] war das schon nicht schlecht, wenn die Eltern das notwendige Kleingeld hatten, sozusagen, für einen Rechner. (Übersetzung jz)

¹⁶⁵ Tom: Ja da arbeiten wir mit einer Firma zusammen, die – Gut, denen muss du natürlich auch dein gesamtes Konzept einmal mitteilen. Du musst ihnen sagen wie hoch dein Budget ist. Und dann müssen die ja dann auch

Und weiter heißt es:

"Tom: Nee, ech leeë net bäi, mä muss- et muss esou vill virgestreckt ginn. Dat heescht d'Artisten déi wëllen 50 bis 100% virbezuelt ginn. Deng Location, di wëllen esouvill virbezuelt kreien. Deng Sound a Luute wëllen esouvill virbezuelt kréien. Sou dass de dann awer zimlech vill muss virbezulen, an dat dann eréicht, duerno gesäiss de dann eréicht ob s d'erëm alles erakriss oder net. Wann dat Ganzt dann en Erfolleg //

Interviewer: Dat heescht dir schafft dann iergendwéi mat engem Kredit oder esou, deen d'Gesellschaft huet?

Tom: Private Kredit. Vu que datt et eng a.s.b.l. ass- jo. Hëlls d'e private Kredit."¹⁶⁶

(Tom: 76-78)

Die aktive Teilnahme, eben besonders im Rahmen der Szene-Elite erfordert Mut zum Risiko aber eben auch eine notwendige stabile finanzielle Rücklage, wenn man mitmischen und 'überleben' will.

Die Voraussetzungen für Parkour unterscheiden sich in Luxemburg dahin gehend welcher Community man sich anschließt, was damit zusammenhängt in welchem strukturellen Rahmen man trainieren und wie man sich der Philosophie des Parkour nähern und auseinandersetzen möchte. Im Prinzip braucht der/ die gemeine Traceur-AnfängerIn zunächst lediglich ein Paar gute belastbare Schuhe, ein Mindestmaß an körperlicher Kondition und die Bereitschaft sich die Basissprünge anzueignen. Darüber hinaus sollte der Interessierte über ein gutes Raumgefühl, "*spatial awareness*" (Phil/Pete:192) verfügen. Bis hierhin besteht durchaus die Möglichkeit mit einem höchst geringen finanziellen Aufwand Parkour zu betreiben und sich der Szene anzuschließen. Das Training bei Pk Lux ist an eine Mitgliedschaft in der a.s.b.l. gekoppelt, die mit einem jährlichen Beitrag von € 25,- durchaus erschwinglich ist. Wer das Training vorzugsweise nach geregelten Strukturen, unter Anleitung mit gezielten Übungen bevorzugt und neben der sportlichen Komponente, eine intensive angeleitete Auseinandersetzung mit der philosophischen Komponente bevorzugt, wendet sich an EOL. Der jährliche Unkostenbeitrag beträgt hier € 300,- (siehe auch Kapitel 9.8: Facts & Trends). Zum jetzigen Zeitpunkt weist die Szene keine weiteren Voraussetzung auf, auch nicht um innerhalb der Szene zur Szene-Elite aufzusteigen. Hierzu ist die eigene Entwicklung im Parkour, das Können und die Bereitschaft zum Einsatz von Bedeutung. Möglicherweise, dass weiterführende Voraussetzungen erforderlich werden, sobald die Parkour-Szene über größere Events verfügt.

Die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeigen die Notwendigkeit und die Bedeutung der szenespezifischen Voraussetzungen die eine Teilnahme und/ oder den Aufstieg innerhalb der Szene erst ermöglichen. Handelt es sich hier auch vornehmlich um finanzielle und materielle Komponenten, bleibt nicht auszuschließen, dass sich noch

etwas- und dann zeigen sie dir verschiedene Konzepte, von denen sie glauben, dass sie passen. Und dann musst du sagen ob dass zu deinem Budget und deinen Vorstellungen passt. I: In welcher Größenordnung bewegt man sich da? Tom: Meinst du bezogen auf das Budget? In Bezug auf Sound und Licht und so? I: Nein, überhaupt. Was muss ich mir da so an Größenordnung vorstellen? Tom: Sechs Zahlen. (Übersetzung jz)

¹⁶⁶ Tom: Nein, ich zahle nicht drauf, aber muss- es muss schon einiges vorab ausgelegt werden. Das heißt, die Artisten wollen 50-100% im Voraus. Deine Location, die wollen so viel im Voraus bezahlt haben. Sound und Licht müssen vorausgezahlt werden. So dass du aber ziemlich viel vorausbezahlen musst, und dass dann erst, später siehst du dann erst ob du alles wieder einnimmst oder nicht. Wenn das Ganze denn ein Erfolg // I: Das heißt, ihr arbeitet dann irgendwie mit einem Kredit oder so, den die Gesellschaft hat? Tom: Privater Kredit. Da es eine a.s.b.l. ist- ja. Nimmst du einen privaten Kredit. (Übersetzung jz)

andere Komponenten finden lassen, zum Beispiel auf zwischenmenschlicher Ebene, die zusätzlich über den individuellen Werdegang in der Szene mitentscheiden. Anhand der vorliegenden Ergebnisse und der Hinweise die bereits durch andere Autoren erfolgten, stellt sich die Frage inwiefern es notwendig ist, die bestehende Kartografie der Szene durch diesen Punkt der Voraussetzungen zu ergänzen oder zumindest stärker innerhalb der bestehenden Kategorien zu berücksichtigen.

9.10.6 Die Anbindung an formal rechtliche Strukturen

In den drei Szenen lassen sich zwei unterschiedliche Formen des Zusammenschluss von Szenegruppen-Eliten ausmachen. Entweder die Mitglieder der Szene-Elite agieren innerhalb einer freien Struktur, die keiner rechtlichen Form unterliegt oder aber sie handeln im Rahmen rechtlich formaler Strukturen. Auffallend ist, dass sowohl in der LAN-, der Techno- als auch in der Parkourszene sehr häufig auf die formale Rechtsform und Struktur der a.s.b.l. zurückgegriffen wird¹⁶⁷. Wie bereits aus den Einführungsschilderungen zu den einzelnen Szenen erkennbar wurde, ist der Rückgriff auf formale und rechtliche Vereinsstrukturen in der LAN- und Parkourszene auch im Ausland nicht ungewöhnlich.

Es zeichnet sich aber ab, dass der Rückgriff auf die a.s.b.l.-Struktur vor allem durch die damit einhergehende Nutzung der Rechtsstruktur erfolgt. Die juristische Absicherung bei der Organisation von Events durch die beschränkte Haftung, die Rechtslage im Falle von Schäden oder Verletzungen – Verantwortlichkeiten allgemein bieten sowohl den Szene-Eliten als auch den Szenemitgliedern einen sicheren Rahmen in dem sie sich bewegen können. Weiterhin spielen die Möglichkeiten Verträge abzuschließen, Anspruch auf Förderung, und insbesondere die Möglichkeiten einen Anspruch auf Räumlichkeiten zu erheben, in den drei Szenen eine mal mehr, mal weniger bedeutende Rolle. Weit weniger lassen sich die Szene-Eliten aber durch die vorgeschriebenen Rollen und Regeln tangieren. Sie werden in jedem Fall erfüllt, szeneeintern wirken sie sich dabei aber nicht weiter auf die vorhandenen Strukturen, Verhältnisse oder gar Beziehungen aus. Es handelt sich dabei meist eher um die bloße Ausführung von Formalitäten. Sie verstehen sich in der Regel eben nicht zwangsläufig als Verein und agieren auch nicht so, sondern nutzen die Vorteile die sich ihnen bieten.

Auch wenn es sich sowohl in Luxemburg als auch im Ausland mitunter als gängige Praxis erweist, sich eine Rechtsform zu geben, und wenn es sich in der Regel auch weit eher um ein Arrangement mit aufgesetzten Regeln und Strukturen von außen handelt, scheinen diese Einstellungendem Phänomen der Jugendkultur aber auch dem Konzept der Szene zunächst einmal zuwiderzulaufen. Die drei Szenen zeichnen sich aber dadurch aus, dass ihr thematischer Schwerpunkt und ihr Fokus weit weniger auf einer Abwendung von beziehungsweise einer Rebellion gegen die Gesellschaft begründen. Das Ausleben individueller Leidenschaften, ob im Spiel (LAN), beim Sport (Parkour) oder der Musik (Techno) vermag zwar der Abgrenzung zur gesellschaftlichen Allgemeinheit dienen, muss ja notwendigerweise keine Ablehnung von oder Auflehnung gegen gesellschaftliche Strukturen zur Folge haben.

¹⁶⁷ Eine Ausnahme bildet hier der Veranstalter der D-Days und gleichzeitige Inhaber der Factory 12, sie sind im Doppelpack als wirtschaftliches Unternehmen konzipiert. Inwiefern es sich hier aber im Sinne des Szenemodells um eine Szene-Elite handelt beziehungsweise handeln könnte, kann zum derzeitigen Zeitpunkt nicht eindeutig beantwortet werden.

Interessant erscheint in diesem Zusammenhang die Frage, ob etwa Szenen die entlang gesellschaftskritischer und eher rebellischer Jugendkulturen entstehen, weit weniger auf gesellschaftliche formale Strukturen zurückgreifen oder ob sie sich auch die vorhandenen Strukturen zu Nutze machen. Aus den Daten lässt sich auch nicht durchwegs entnehmen, zu welchem Zeitpunkt die jeweiligen a.s.b.l. gegründet wurden und ob vielleicht besondere Ereignisse oder Umstände die Gründung befürwortet haben, wie beispielsweise im Falle von Pk Lux. Auch kann möglicherweise die Alterstruktur der Szene-Elitemitglieder zum Zeitpunkt der Gründung eine Rolle spielen – ob zum Beispiel die Gründung mit einer Veränderung von privaten Situationen oder auch Verantwortlichkeiten, wie zum Beispiel dem Eintritt ins Berufsleben, korreliert. Nicht unerheblich vermögen auch die Erfahrungen der Mitglieder mit Vereinsstrukturen und Vereinsmöglichkeiten zu sein. Es bleibt vorerst fraglich, ob es sich hier um ein gelegentliches Aufkommen, ein vorübergehendes Phänomen oder möglicherweise auch einen Paradigmenwechsel handelt.

9.10.7 Die Erweiterung des Modells um das Szene-Level der Sympathisanten

In dem Kapitel 3.3.2 wurde das 3 Level-Modell nach Hitzler und Niederbacher (2010b) bereits um ein viertes Level, das der 'Sympathisanten', ergänzt. Erinnern wir uns kurz: SympathisantInnen sind eher BewunderInnen der Szene als aktive TeilnehmerInnen. Sie tauchen durchaus auf Events und Szenetreffpunkten auf, packen gegebenenfalls auch mal mit an. Selbst sehen sie sich aber eher selten als Szenemitglieder, werden auch in der Regel nicht von der Szene als solche akzeptiert.

Die Datenergebnisse der vorliegenden Studie haben gezeigt, dass das Level 'Sympathisanten' in allen drei Fällen von nicht zu vernachlässigender Bedeutung ist. In diversen Fällen ist die Unterstützung durch die SympathisantInnen notwendig und auch zum Teil fundamental, da sie den (Fort-)Bestand der Szenen zusätzlich garantieren. In der etwas weitgefassten Definition der SympathisantInnen lassen also grob zunächst alle Personen zusammenfassen, die der Szene in irgendeiner Form wohlwollend und unterstützend zu Seite stehen. Aus Sicht der LAN- und Parkour-Szene können hier zum Beispiel Personen der öffentlichen Verwaltung oder eben auch Privatpersonen verortet werden, die den Szenen positiv gegenüberstehen und ihnen die permanente Nutzung von Räumlichkeiten und Material zur Verfügung stellen. Für Parkour können hier zusätzlich öffentliche oder private BesitzerInnen und VerwalterInnen genannt werden, die die Nutzung ihres Geländes durch die Traceurs dulden. Prinzipiell lassen sich hier auch die SponsorInnen von Events zurechnen. Sicher steht hier zunächst der Profit des sponsernden Unternehmens im Vordergrund, dennoch bedarf es auch gewisser Sympathien für die Szene und ihrer Aktivitäten, um den Namen der Firma mit der Szene in Verbindung bringen zu lassen¹⁶⁸. Natürlich lassen sich bei all diesen PartnerInnen zunächst finanzielle, eigennützige oder einfach soziale Gründe unterstellen, aber keiner ist zunächst verpflichtet der jeweiligen Szene Sympathien und Gegenleistungen entgegenzubringen.

¹⁶⁸ Sehr wahrscheinlich spielen hier durchaus auch die Wahrnehmung der Szene und ihrer Aktivitäten in der Öffentlichkeit eine zentrale Rolle sowie die Darstellung und Publicity der Szene in der Presse.

Das Level 'Sympathisanten' kann aber darüber hinaus durch Personen ergänzt werden, die in einem viel engeren und direkten Kontakt zur Szene beziehungsweise zu Szenemitgliedern stehen. Hierzu zählen zum Beispiel persönliche FreundInnen und Bekannte, die sich bereit erklären OrganisatorInnen bei der Umsetzung einer Veranstaltung zur Hand zu gehen und im wahrsten Sinne mit anzupacken, ohne zwangsläufig Gamer, Raver oder Traceurs zu sein. Sei es, dass sie Flyer verteilen, Tische und Stühle rücken, Material transportieren oder Veranstaltungen in Wort oder Bild festhalten. Es sind Freundschaftsdienste, die eben nicht auf Freundschaften innerhalb der Szene beruhen. Auch tragen die HelferInnen nicht zwangsläufig einen sichtbaren Nutzen von ihrem Einsatz davon, da sie eben nicht unmittelbar von der Veranstaltung profitieren.

Eine besondere Erwähnung und sicherlich auch einen besonderen Stellenwert innerhalb der Sympathisantengruppe steht den PartnerInnen und/ oder Familie der Szenemitglieder zu. Denn die PartnerInnen der Szenemitglieder teilen nicht zwangsläufig die Leidenschaft des Szenemitgliedes. Auch auf der Ebene der Szene-Elite, die in dieser Studie im Vordergrund stand, wurde offensichtlich, dass die wenigsten PartnerInnen eben auch der Szene angehören. Ohne die Unterstützung und das Verständnis der PartnerInnen erstens für die Leidenschaft aber zweitens auch für den zeitlichen Aufwand und Einsatz könnten einige ihrem Engagement in dieser Form nicht nachkommen. Sie müssten sich dann wohl zwischen der Szenetätigkeit und der Partnerschaft entscheiden. Nicht unerheblich ist in diesem Zusammenhang auch, wenn es sich um eine Partnerschaft mit Kindern handelt. Dann werden Unterstützung und Verständnis des/r PartnerIn und nicht zuletzt auch die Partnerschaft, einmal mehr auf die Probe gestellt. Es ist nicht uninteressant zu beobachten, dass eben die LebenspartnerInnen sich vorwiegend auf diesem Level wiederfinden und sich weniger direkt in der Szene verorten ließen.

In allen drei Szenen lassen sich diese Personen und Personenkreise auf diesem Level finden. Es sollte auch deutlich geworden sein, dass die SympathisantInnen einen maßgeblichen Beitrag zur Szene leisten, der teilweise das Szeneleben in seiner Form und in seinem Dasein erst ermöglicht. Die Durchführung und Umsetzung szenerelevanter Aktivitäten und Veranstaltungen wäre ohne diese außerszenischen gesellschaftlichen Verbindungen kaum denkbar.

Die Beschreibungen der Personen die dem Level 'Sympathisanten' zugeordnet werden, ähneln jenen, die Hitzler und Niederbacher (2010b) als Publikum beschreiben, aber nicht als erweitertes Level in die Szenedarstellung einfügen. Im Gegensatz zu der vorliegenden Zuordnung, beschreiben sie allerdings helfende *Freunde* und *professionell Interessierte* nicht als Publikum, sondern als *Stäbe* (vgl. Puch, 1994), die sie vorwiegend der Organisationselite zuordnen. Dabei bliebe aber anzumerken, dass es sich bei beiden Gruppen nicht zwangsläufig um ausschließlich unterstützende, beratende und helfende Personen handeln muss. Sie können durchaus Affinitäten für das Szenethema aufzeigen und wären dann, nach Ansicht des Autors, eher einem Level 'Sympathisanten' zuzurechnen. Auch ist nicht ganz eindeutig, inwiefern sich solche Stabfunktionen gegebenenfalls auch auf den anderen Szenelevel finden lassen. Unbestreitbar erscheint in jedem Fall die Tatsache, dass Szenen ohne diese Personen und Personengruppen existieren können.

9.10.8 Der Umgang der Szene mit dem Fremdbild

Das Bild beziehungsweise die Bilder der Szenen LAN, Techno und Parkour die allgemein in der Gesellschaft vorherrschen, beruhen eher selten auf spezifischem Wissen über die Szenen und deren Inhalte. Sie sind oftmals geprägt durch bruchhaftes Laienwissen, Vorurteile, aber auch durch Berichte und Informationen, die über die geschriebenen und visuellen Medien verbreitet werden. Dabei stützt sich die Berichterstattung nicht durchgängig auf Fakten oder eine fundierte Recherche und Auseinandersetzung mit den Szenen. Dass das Bild der Bevölkerung in Bezug auf die eigene Szene nicht immer positiv ausfallen muss und SzenegängerInnen nicht durchwegs Verständnis und Akzeptanz für ihre Leidenschaft und Aktivitäten ernten, wissen die Mitglieder der Szene-Elite durchaus und können auch auf eigene Erfahrungen zurückblicken. In der Regel sind ihnen die gängigen Bilder und vorherrschenden Vorurteile durchaus bekannt und sie sind durchaus in der Lage einerseits nachzuvollziehen, worauf diese begründet sind, und haben andererseits situationsbezogen ihrerseits Verständnis für das Unverständnis, das ihnen entgegengebracht wird.

Die nationale und die internationale mediale Darstellung ihrer Szene ist ihnen bekannt und sie sind sich darüber im Klaren, dass Berichte aus dem Ausland sich auf das Bild vor Ort auswirken und es mitbestimmen (können). Allerdings ist man sich szeneeintern auch nicht unbedingt darüber einig inwiefern man wirklich sich mit dem gesellschaftlichen Bild auseinanderzusetzen gedenkt und inwiefern man auf die Darstellung einwirken soll. Hier finden mitunter Grundsatzdiskussionen statt, die sich thematisch an jene über die möglichen Kurs – und Fokusänderungen in den Szenen anlehnen. Es stellt sich die Frage ob und inwieweit der thematische Schwerpunkt um den Bereich der Darstellung nach außen erweitert wird und ob es sich hierbei überhaupt um einen Szeneinhalt handelt. Dass das gängige Fremdbild innerhalb der Szenen Diskussionsstoff bietet, zeigte sich nicht zuletzt an seiner Thematisierung in den geführten Gesprächen, die selten auf gezielten (Nach-)Fragen des Interviewers beruhten.

In Folge dessen ist die Medienberichterstattung sehr selten auf eine Initiative oder das Interesse seitens der Szenen zurückzuführen. Dies kann in der quasi nicht vorhandenen Öffentlichkeitsarbeit der Szenen (die über die Ankündigung von Veranstaltungen hinausgeht) und der fehlenden Lobbyarbeit begründet liegen. Dies erscheint um so erstaunlicher, da man sich in der Szene-Elite durchaus bewusst ist, dass sich sowohl das gesellschaftliche Bild als auch die Berichterstattung auf die Szeneaktivität auswirken können, man denke zum Beispiel an die Zusammenarbeit mit öffentlichen und privaten Trägerschaften und SponsorInnen.

Gamer stoßen nicht selten schon sehr früh bereits im unmittelbaren Umfeld auf Skepsis und Unverständnis, dafür dass man sich stundenlang am Rechner aufhalten kann und am Schirm 'durch die Gegend ballert', sei es nun aus Verteidigungsgründen oder aus Gegen- beziehungsweise Notwehr. Als wenn das nicht schon bizarr genug wäre, so treffen sich Gleichgesinnte auch noch an gemeinsamen Orten, sitzen etwa über Tage zusammen in verdunkelten Räumen und schießen einander gegenseitig über den Bildschirm ab. Dass man dann gegebenenfalls auch noch eine Trophäe gewinnen kann, ist dann kaum noch zu verstehen, wie die Gamer selbst berichten:

"Laurent: (...) 'T ass engem och wierklech schwéier z'erklären: Firwat ginn ech dräi Deeg an eng Hal, mat lauter Leit di och di ganzen Zäit do sëtze quasi- keng frësch Loft, keng Sonn- wat soll do flott dru sinn? 'T ass wierklech, 't ass wierklech schwéier engem dat z'erklären.

Interviewer: Kenn Dir mir et erklären?

Laurent: Nee! Muss ee wierklech matmaache, mengen ech.

Louis: Ech giff och soen, et muss een et matmaachen, mä wat ech perséinlech ka soen, dat ass, wann een bis d'Leit kennt- also een-, zweemol do war, da kennt een d'Leit. 'T ass een- gesäit een di Leit natierlech net oft an dann setzt een e ganze Week-End do mat deene Leit ze schwäetzen an Dommheeten ze maachen, ze stëppelen, och emol e Patt ze drénke:n: (...)"¹⁶⁹
(Laurent/Louis:227-230)

Nicht anders erging es mir selbst. Erst die Beobachtung und das Miterleben der vorherrschenden Atmosphäre, der gelebten Interaktion, dem Spaß und die sichtbare Hingebung für die Leidenschaft, ermöglichen das Besondere am Spielen und an einer LAN-Party nachvollziehbarer zu machen, ohne selbst ein Gamer sein zu müssen. Und ebenso schwer fällt es im Anschluss, auch als Außenstehende/r, die Faszination und das Besondere in Worte zu fassen. Laurent weist im Verlauf des Gespräches auf eine Situation hin, in der für ein großes Event ein Verein vor Ort für das Catering gewonnen werden konnte. Die ursprüngliche Zurückhaltung, das Misstrauen und die Vorurteile seitens der Vereinsmitglieder legten sich aber dann vor Ort durch die erlebte Situation – es folgte sogar das Angebot von Seiten des Vereins, im Falle einer Wiederholung des Events erneut zu kooperieren.

Die Szenen stehen aber darüber hinaus dem gesteigerten Interesse einerseits der Wissenschaft gegenüber, die unter anderem mögliche Korrelationen zwischen Shooting Spielen und Aggressionen und Gewalt untersucht (vgl. Melzer, Happ, & Georges, 2010) oder sich allgemein mit den Auswirkungen intensiver Mediennutzung (vgl. Happ, Melzer, & Steffgen, 2010) auseinandersetzt. Andererseits sieht sich die Szene der Aufbereitung und Verwertung der wissenschaftlichen Erkenntnisse durch die Medien konfrontiert, die insbesondere im Zusammenhang mit Amokläufen durch (gamingbegeisterte) Jugendliche immer wieder neu thematisiert wird. Die nicht selten einseitige Sichtweise und Bilder vermittelnde Berichterstattung der Medien hat die Szene in Luxemburg selbst erfahren. Dem begegnete die Szene mit Ärger und Wut aber eben auch einer Ohnmacht sich gegen diese Darstellung zu wehren und ein Gegenbild zu entwerfen.

Dass elektronische Musik in der Bevölkerung nicht zwangsläufig immer auf LiebhaberInnen trifft und die meist textlose rhythmische Musik mitunter als 'Bumm-bumm-Musik' verschrien ist, dass für den Laien auf einer Technoparty durchwegs nur eine einzige Platte gespielt wird, sind Klischees, die Ravern nur allzu bekannt sind. Selten aber kümmert man sich um die Beurteilung Außenstehender, Musik ist letztlich eben Geschmacksache und Techno muss nicht allen gefallen. Die Szene erwartet nicht mehr als das, was sie sich selbst zum Inhalt gemacht hat, dass man sie friedlich feiern lässt. So macht die Szene auch keine Schlagzeilen durch gewaltvolle

¹⁶⁹ (...) Es ist schon schwer jemandem zu erklären: Warum verbringe ich drei Tage in einer Halle, mit lauter Leuten, die auch die ganze Zeit da sitzen quasi – keine frische Luft, keine Sonne – was soll daran toll sein? Es ist wirklich, es ist wirklich schwer jemandem das zu erklären. I: Könnt ihr das? Laurent: Nein! Man muss es wirklich erlebt haben, glaube ich. Louis: Ich würde sagen, man muss es erlebt haben, aber was ich persönlich sagen kann, das ist, wenn man die Leute erst kennt – also ein-, zweimal da war, dann kennt man die Leute. Man ist dann – man sieht die Leute natürlich nicht so oft und dann sitzt man das ganze Wochenende über da mit den Leuten zu quatschen und zu blödeln, sich zu necken und auch mal eine zusammen zu trinken (...). (Übersetzung jz)

Ausschreitungen, wie etwa Schlägereien. Zwar finden die Events nicht durchgängig besondere Beachtung in der Presse, werden aber in der Regel anhand ihres friedlichen Verlaufs, positiv wahrgenommen. Überschattet werden aber Club-Partys wie auch Events durch Negativschlagzeilen in Folge von Razzien oder Drogenfunden. Selbst die positive Berichterstattung eines Events kann eben noch durch eine Meldung eines sichergestellten Drogenfundes ergänzt werden. Der eigentliche Erfolg der Party rückt dann oftmals in den Hintergrund.

Der Ruf des massiven Drogenkonsums und eines Drogenumschlagplatzes eilt der Szene, nicht nur in Luxemburg, seit jeher voraus. In der Szene selbst wird der Konsum von Drogen keineswegs verneint aber auch nicht immer bagatellisiert. Denn aus welchem Grund sollte die Szene wegen des vermeintlichen Drogenkonsums die Schließung einer Location, den vorzeitigen Abbruch einer Party oder strafrechtliche Maßnahmen riskieren? Auch handelt es sich nicht um alle SzenegängerInnen schlechthin, denn, wie bereits erwähnt, ist nicht jeder Raver ein potentieller Drogenkonsument. Zudem ist es nicht ungewöhnlich, dass, besonders bei Events, Kontrollen auf Drogenbesitz bereits am Eingang stattfinden. Diese Sichtweisen und Tatsachen bleiben aber in der Darstellung durch Außenstehende in der Regel außen vor. Der Fokus vor allem in der Berichterstattung richtet sich viel eher auf 'die Sensation'.

Eine mehr oder weniger offizielle Richtigstellung seitens der Szene findet nicht statt, es erhärtet sich der Verdacht, als erachte man dies eher als 'einen Kampf gegen Windmühlen'. Es scheint als habe man sich mit dem gängigen Bild arrangiert und verwende die Energie diesbezüglich wenn, dann eher auf eine interne Lösung, indem versucht wird, die Möglichkeiten der DrogenkonsumentInnen weitgehend einzuschränken. Wichtiger erscheint der Szene eine Berichtigung der Verhältnisse und Darstellung der Maßnahmen in der Auseinandersetzung mit SponsorInnen und GeschäftspartnerInnen. Das Bild der Finanziere von der Szene ist für das Weiterbestehen der Szene und ihrer Events weit aus wichtiger. Allerdings ist man sich auch durchaus bewusst, dass sich die Diskussion um den Drogenkonsum nie gänzlich legen wird, so wenig wie die Versuche von SzenegängerInnen, die Einschränkungen zu umgehen.

Im Gegensatz zu den Gamern und den Ravern stehen Traceurs, besonders bei ihrem Outdoor-Training, im Direktkontakt mit der Bevölkerung. Bei ihren Spots handelt es nicht selten eben auch um allgemein beziehungsweise touristisch genutzte Gelände und Plätze. Die Traceurs sind sich dessen weitgehend bewusst, dass ihre Jumps und Flips für Außenstehende als risikoreiche, waghalsige Unterfangen angesehen werden (können) und den ZuschauerInnen gegebenenfalls den Atmen anhalten lassen. Das nutzen sie mitunter auch schon einmal aus. Sie wissen um die Ängste die ihre Übungen bei ZuschauerInnen auslösen können, zum Beispiel dass ein Traceur/ eine Traceuse abstürzt oder sich schwer verletzt. Den wenigsten ZuschauerInnen ist bekannt, dass Traceurs nie ihr Leben aufs Spiel setzen. Auch wird ihnen nicht selten unterstellt, dass sie die Objekte der Allgemeinheit, wie Mauern, Treppen und Geländer, beschädigen. In beiden Fällen haben die Traceurs gelernt, dass es sich nicht lohnt über diese Ängste und Vorwürfe hinweg zu sehen oder ablehnend zu reagieren. Sie suchen in der Regel den Direktkontakt mit den Personen und nutzen das Gespräch

zur (Er-)Klärung und so zum Abbau oder als Vorbeugung von Vorurteilen. Aber nicht immer stoßen sie diesbezüglich auf offene Ohren.

Ebenso verhält es sich mit dem Benutzen von öffentlichen und privaten Geländen. Bei Platzverweisen versuchen sie in der Regel ihr Anliegen und ihre Disziplin zu erklären. Sie widersetzen sich nicht wenn sie dennoch gehen müssen und beginnen keine Diskussion. Höflichkeit ist dabei in der Regel oberstes Gebot. Selbst wenn ihnen mitunter selbst von Seiten der OrdnungshüterInnen Verständnis entgegengebracht wird, ändert dies nicht zwangsläufig auch die Einstellung der Allgemeinheit – dem begegnen sie in der Regel offensiv und suchen das Gespräch mit den Leuten, um ihnen ihre Disziplin und ihre Philosophie näher zu bringen:

*"En général ça dépend bien sûr qui- en fait de ce qu'il y a de plus, c'est d'avoir une bonne attitude envers les gens. Donc, si y a quelqu'un qui va venir juste nous crier dessus parce qu'on est- on va peut-être se faire mal ou des trucs dans le genre- si on descend et qu'on va leur parler sérieusement et qu'on explique ce qu'on fait, en général ça va mieux que si on se met sur le mur et qu'en gueule 'Je fais ce que je veux. Cassez-vous, etcetera'. Il faut essayer d'avoir- enfin il faut que si on comprend que les autres ils croient et ce qu'ils pensent et qu'on leur disent: 'Ben en fait non. Pour une fois vous avez peut-être tort. C'est pas ça.' Et il faut qu'on explique lors que- c'est sûr que c'est une nouvelle discipline et y aura pas tout le monde qui va la connaître-"¹⁷⁰
(Phil/ Pete:66)*

Im Gegensatz zu LAN und Techno genießt Parkour derzeit eine gewisse Popularität. Die Disziplin rückte im Verlauf der letzten Jahre, zusammen mit Free running, in das Zentrum des allgemeinen Interesses und erlangte zunehmende Bekanntheit durch partielle Auftritte von Traceurs in Mainstream-Produktionen im Bereich der Werbung (zum Beispiel Adidas oder Fishermen's Friend) und Kinofilme (zum Beispiel James Bond – Casino Royale). Möglicherweise kommt ihnen die Tatsache zu Gute, dass es sich um eine sportliche Disziplin handelt, die die Traceurs vornehmlich nach draußen lockt und vermittelt allgemein hin ein positiveres und 'gesünderes' Bild als dies etwa LAN und Techno vermögen. Dies erleichtert ihnen zum derzeitigen Zeitpunkt ihren Stand in der Bevölkerung aber auch in der Presse. Die existierenden lokalen Medienberichte über die beiden Communitys vermitteln ein durchaus positives Bild von Parkour und den Traceurs. Es handelt sich mehrheitlich um darstellende und weit weniger um bewertende Berichte.

Wohl weisen die Fremdbilder die in Bezug auf die drei Szenen kursieren sowohl ähnliche als auch unterschiedliche Züge auf. Ungeachtet dessen setzen sich die Mitglieder, insbesondere der Szene-Eliten, eben auch mit diesen Bildern auseinander und sind sich der gängigen Annahmen und Vorurteile durchaus bewusst. Sie sorgen in jedem Fall für Diskussionsstoff zwischen den Betroffenen, auch wenn die Auswirkungen des jeweiligen Fremdbildes die Szenen in unterschiedlicher Manier tangieren. Denn in letzter Instanz sind die Auswirkungen des vorherrschenden Fremdbildes nicht unerheblich, wenn es um die Nutzung von Raum und

¹⁷⁰ Generell hängt es davon ab wer – das eigentlich wichtige ist, sich den Leuten freundlich gegenüber zu verhalten. Wenn also jemand kommt, um uns auszuschimpfen, weil wir – wir würden uns verletzen und so weiter- wenn wir dann runtersteigen und ernsthaft mit ihnen sprechen und ihnen erklären, was wir tun, geht das in der Regel besser als wenn man ihnen entgegenmault: 'Ich mache was ich will. Hau ab und so weiter'. Man muss versuchen – man muss wenn man versteht was die anderen glauben und was sie denken, dass man ihnen sagt: 'Nein. Dieses Mal haben Sie sich geirrt. Das ist es nicht.' Und man muss es erklären – sicher, es ist eine neue Disziplin und nicht jeder wird sie kennen. (Übersetzung jz)

Räumlichkeiten und die finanzielle und/ oder materielle Unterstützung der Szenen, zum Beispiel in Bezug auf Events, geht. Der Umgang mit der öffentlichen Hand scheint in jedem Fall mal mehr mal weniger gut zu laufen, besonders mit den OrdnungshüterInnen, die aber so lange alles in geordneten Bahnen läuft, eher weniger Probleme zu machen scheinen - außer natürlich bei Drogenrazzien. Dies vermag vielleicht auch deshalb nicht gänzlich ungewöhnlich zu sein, bewegen sich doch in allen drei Szenen Mitglieder aus dieser Berufssparte, die so vermutlich zumindest im unmittelbaren Kreis für Direktaufklärung und Reaktion sorgen können und das Bild eventuell langfristig mit verändern können.

Bei der vorliegenden Darstellung zur Auseinandersetzung mit dem Fremdbild und dem damit einhergehenden Selbstverständnis der Szenen kann auf Grund der Datenlage nur eine erste Skizzierung wiedergegeben werden. Es zeigt sich aber, dass dieser Themenbereich offenbar weitere und weiterführende Ergebnisse bereithält, die das Potential für weitere Untersuchungen auf diesem Gebiet deutlich machen. Die Tatsache, dass das Spannungsfeld zwischen Eigen- und Fremdbild für die Szenen selbst von Bedeutung und Teil ihres Selbstverständnisses sind, gibt Anlass zur Überlegung, ob und inwieweit die bestehende Kartografie des Szenemodells um den Themenbereich, gegebenenfalls in Form einer eigenen Kategorie erweitert werden sollte.

9.10.9 Der Einsatz und die Verwendung der Medien

Die drei Szenen greifen vornehmlich, aber nicht ausschließlich, auf die modernen Kommunikationstechnologien, allen voran das Internet zurück. Die Anwendung und Verwendung der Medien erfüllt dabei maßgeblich zwei Komponenten: sie dienen einerseits der internen Kommunikation unter den Szenemitgliedern, andererseits werden sie zur Bündelung von Informationen und deren Weitergabe genutzt.

LAN, Techno und Parkour nutzen dabei im Wesentlichen die Möglichkeiten von Homepages und Facebook. Für die Ankündigung von Events im LAN- und Technobereich findet sich zudem nach wie vor die Verwendung von Plakaten oder Flyern. Diese werden nebst der klassischen Form des Verteilens und Aufklebens mittlerweile auch auf den einschlägigen Seiten gepostet oder auch elektronisch verschickt. Darüber hinaus findet sich bei LAN ein verstärkter Fokus und Anwendung von Chats und Voice-to-voice-Programmen (zum Beispiel Mumble) meist während der Spielsessions. Diese ermöglichen einen direkten Austausch und Kommunikation mehrerer Spieler und ist vergleichbar mit einer Online-Konferenzschaltung. Darüber hinaus ist der Austausch zwischen den Mitgliedern anhand von Kurzmitteilungen und Anrufen über das Mobiltelefon, wie allgemein in der Gesellschaft, gängige Praxis.

Die unterschiedlichen Medien erfahren innerhalb der Szenen eine unterschiedliche Verwendung und Anwendung. Gemein ist ihnen dabei sicherlich, dass sie keiner offensichtlichen Struktur oder Logik folgen. Nicht nur, dass die Szenen unterschiedliche Schwerpunkte in den Medien setzen und Außenstehende sich nicht darauf verlassen können, über die gleichen Wege in den unterschiedlichen Szenen zu den gleichen Informationen zu gelangen. Auch szeneeintern gibt es nicht zwangsläufig eine gängige Praxis, die es einem Außenstehenden oder eben auch NeueinsteigerInnen immer erlaubt, sich unmittelbar in der Szene zurecht zu finden und sich beispielsweise einen schnellen Überblick über die Szene zu verschaffen.

Natürlich stellt sich hier die Frage ob das überhaupt Anspruch der Szene ist oder auch sein kann. Zwar zeigt sich die Szene als ein zusammenfassendes, übergreifendes Modell oder auch Prinzip, faktisch ausdifferenzieren lässt sie sich aber vornehmlich anhand ihrer unterschiedlichen Szenegruppen. Letztere kooperieren innerhalb der Szenen mal mehr, mal weniger, verstehen sich aber zunächst als eigenständigen Teil der Szene. Hieraus erklären sich vielleicht auch die Vielfalt der individuellen Auftritte und das Fehlen einer übergeordneten Darstellung.

Denn hier stellt sich vorab die Frage, wer im Endeffekt für die Produktion dieser Informationen zuständig sein sollte. Wie aufgezeigt wurde, hat es bei LAN immer wieder Versuche im Verlauf der Zeit gegeben, eben diesen gemeinsamen Auftritt herzustellen¹⁷¹. Hier zeigte sich, dass die gesamten Verflechtungen und die innerszenischen Strukturen nicht immer fassbar werden und auch nicht zwangsläufig alle bestehenden Szenegruppen und Szeneauswüchse Interesse für ein solches Unterfangen zeigen (müssen). In der Technoszene wurde ein ähnlicher Versuch über eine übergeordnete Homepage gestartet, als Sammelpunkt für alle notwendigen praktischen Informationen die Szene betreffend. Die Homepage ist mittlerweile eingestellt, die verlinkte Facebookseite hingegen existiert weiter. Hier finden sich neben den Ankündigungen zu Events, hochgeladene Eigenproduktionen, aber keine weiteren spezifischen Informationen zur Szene, zum Beispiel Eventrückblicke, Impressionen, Pressestimmen.

Auffallend ist, dass die Zugänge zur Szene über den medialen Weg vornehmlich für die Nutzung von Szenemitgliedern ausgelegt zu sein scheint und sich die ProduzentInnen der Internetseiten weniger an Neuzugänge oder einfach interessierte Personen richten. Natürlich stellt sich auch hier erneut die Frage, wen die Szene denn maßgeblich zu erreichen versucht und wen sie als ihre AdressatInnen formuliert auch ob und wie viel der Szene an einer Öffnung nach außen gelegen ist beziehungsweise sie eine Öffnung als sinnvoll oder notwendig erachtet. Denn warum sollte nicht auch die Informationssuche als Einstiegskriterium gelten können: wer dazugehören will, wird sich kundig und schlau machen und die notwendigen Informationen finden.

Erste Ansätze wie die Medien auch verstärkt für die Öffentlichkeitsarbeit eingesetzt werden könn(t)en, finden sich hier in der Parkourszene. Beide Communitys verfügen über eine informative Homepage, die sich maßgeblich an Interessierte richtet. Eine Vernetzung untereinander – zum Beispiel durch einen Hinweis über die Existenz des anderen – bleibt aber aus. Oder so findet sich beziehungsweise fand sich auch kein Hinweis über die Zweiteilung bei Pk Lux. Auch scheint die Anzahl und Verwendung der Facebookseiten hier noch ausbaufähig. Auch zeigen die beiden Communitys Ansätze eigener Öffentlichkeitsarbeit, indem sie sich und ihre Aktivitäten nach außen bildlich und schriftlich darstellen, Pressestimmen publizieren und aktiv auf die Wahrnehmung der Szene durch Außenstehende einwirken.

Die genutzten Medien bergen und bieten jedenfalls noch eine Menge an Möglichkeiten, wie die Szenen im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit diese für sich zu

¹⁷¹ Hier sei angemerkt, dass es sich bei The Third im Gegensatz zu den vormaligen Versuchen, um einen Zusammenschluss einer Reihe Crews handelt. The Third ist eine Bündelung eines Teilbereichs der Szene, erhebt aber nicht den Anspruch alleiniges übergeordnetes Organ zu sein. Wie die Szenebeschreibung deutlich macht, existieren neben den zusammengeschlossenen Clans unter The Third, weitere unabhängige Clans.

Nutze machen können, zum Beispiel zur Mitgestaltung des Fremdbildes, der Gewinnung von Neuzugängen oder etwa der Übersichtlichkeit des Szenegeschehens. Hierzu muss allerdings sceneintern geklärt werden, ob die Nutzung der Medien zu diesen Zwecken ausgebaut werden soll, welche Inhalte in dem Rahmen Raum finden sollen, ob es sich um getrennte Portale (intern und extern) handeln soll und wer letztlich dafür verantwortlich ist.

9.11 Synthese der Ergebnisse und Formulierung von Prognosen

Wie und welchen Formen der Vergemeinschaftung die drei untersuchten jugendkulturellen Zusammenschlüsse folgen, war zu Beginn der Studie nicht bekannt und nicht ersichtlich. Die Datenanalyse und -darstellung der Szenen LAN, Techno und Parkour in Luxemburg zeigt aber eindeutig, dass sie sich ohne weiteres entlang dem von Hitzler und Niederbacher (2010b) vorgelegten Modell beschreiben lassen und es sich zweifelsohne hier um drei Szenen handelt. In Folge dessen eignet sich das Modell gegebenenfalls durchaus um jugendkulturelle Zusammenschlüsse in Luxemburg zu beschreiben. Wobei hier noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen wird, dass eben nicht zwangsläufig jede jugendkulturelle Vergemeinschaftung sich als Szene beschreiben lässt beziehungsweise lassen muss.

Als besonders fruchtbar erwies sich hier die Erforschung der drei Szenen nach den Prinzipien der qualitativen Heuristik. Die maximale strukturelle Variation der Szenen lässt die Vermutung zu und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass sich eben die gefundenen Ergebnisse auch auf Szenen mit ähnlichen aber auch auf thematisch anders gelagerte Szenen übertragen lassen kann. Denn so ließen sich nicht zuletzt auch durch diese Herangehensweise und ihre Analyse auf Gemeinsamkeiten mehrere gemeinsame Komponenten und Elemente, bei oder vielleicht trotz aller Verschiedenheit der Szenen nachweisen. Die Ergebnisse erweisen sich zudem fruchtbar für zukünftige Erhebungen als auch für das verwendete Szenenmodell nach Hitzler und Niederbacher. So lassen sich hier im Anschluss an die Analyse der Szenenstruktur durchaus eine Reihe an Hypothesen und Prognosen formulieren, die darüber hinaus eine weiterführende und/ oder vertiefende Forschung des Themengebietes befürworten und ersichtlich machen:

- Wenn sich bei diesen drei jugendkulturellen Zusammenschlüssen das Szenenmodell nachzeichnen lässt und sich zudem noch darüber hinaus weitere Gemeinsamkeiten nachzeichnen lassen, liegt die Vermutung nahe, dass sich ähnliche Ergebnisse bei weiteren zukünftig untersuchten Jugendkulturen finden lassen. Wie aber bereits bemerkt, zeichnet sich keine der drei untersuchten Szenen dadurch aus, dass ihr thematischer Schwerpunkt sich unmittelbar mit gesellschaftlichen Werten, Normen, Bedingungen oder Phänomenen auseinandersetzt. In diesem Punkt bedarf es auf jeden Fall einer Nachjustierung, insofern, als bei weiteren Untersuchungsschritten solche Jugendkulturen Berücksichtigung finden.
- Die Notwendigkeit den Untersuchungsgegenstand um gesellschaftskritische (im weitesten Sinne des Wortes) Jugendkulturen zu ergänzen, zeigt sich ebenso in der Anknüpfung der Szenen an formal rechtliche Strukturen. Wie ersichtlich wurde, ist die Nutzung von Vereinsstrukturen auch durchwegs im Ausland bei LAN, Techno und Parkour eine mehr oder weniger gängige Praxis. In

Luxemburg greifen die Szenegruppen vornehmlich auf die a.s.b.l.-Struktur zurück und passen sie, soweit es möglich ist, an die eigenen Strukturen und Anliegen an. Hier spielen insbesondere die rechtliche Absicherung und der Anspruch auf Unterstützung eine maßgebliche Rolle. Dies legt die Vermutung nahe, dass es sich hier nicht um eine reine gängige Strategie handelt, sondern dass noch weitere Kriterien der Szenen ausschlaggebend sind, die sie dazu bewegen, die formale Struktur in Anspruch zu nehmen. Neben der Notwendigkeit der Absicherung oder der Unterstützung kann wohl auch ein eher wohlwollendes Verhältnis zur Gesellschaft und ihrer Strukturen vermutet werden. Dazu müssten aber eben auch noch andere Szenen zum Vergleich herangezogen werden und die strukturelle Variation weiter ausgebaut werden.

- Die überschaubare Größe und die Rahmenbedingungen sowohl des Großherzogtums als auch der jeweiligen Szenen selbst, hätten vermuten lassen, dass die Szenen, und allen voran die Szenegruppen, möglicherweise eine besondere Form der Kooperation aufzeigen, vor allem dann, wenn es um die Herstellung und Notwendigkeit einer kritischen Masse geht. Das Verhalten erweist sich aber als eher stark bezogen auf die Szenegruppen. Es gibt durchaus Anzeichen dafür, dass hier die innerszenischen Differenzierungen zum Tragen kommen, die für Außenstehende nicht unbedingt sichtbar oder nicht zwangsläufig direkt nachvollziehbar sind. Hierfür ist ein ausführlicheres 'Insider'-Wissen notwendig. Zwar lassen sich bereits im geschichtlichen Verlauf mitunter Erklärungsansätze hierfür nachzeichnen. Die (Nicht-)Kooperation liefert aber sicherlich wertvolle Informationen, die das Selbstverständnis der Szene reflektiert und in Wechselwirkung mit der Vermittlung und dem Umgang des Fremdbildes steht.
- Auffallend ist, dass mit der intensiven Konzentration und Pflege der eigenen Szenengruppe sich keine deutlich intensiven Symbole und Rituale in den Szenegruppen nachweisen lassen. Es scheint als bedürfe diese 'Auf-sich-Bezogenheit' vorerst keiner weiteren visuellen Akzentuierung nach außen. Die Differenzierung erfolgt eher im innerszenischen Bereich. Aber hier hätte sich erst recht eine deutliche und intensive Differenzierung der Szenegruppen untereinander eben anhand offensichtlicher Anzeichen vermuten lassen. Allerdings handelt es sich in der vorliegenden Studie um drei Szenen, die allgemein hin weniger durch optische und visuelle Kriterien und Abgrenzungen nach außen hin in Erscheinung treten. Ob dies aber ausschlaggebend für die Erklärung eines eher geringfügigen Anwendens von Symbolen und Ritualen ist, bleibt hier unbeantwortet.
- Die einzelnen Szenen zeichnen sich auch nach Aufzeigen unterschiedlicher Gemeinsamkeiten durch eine weitere Gemeinsamkeit aus, die sie gleichzeitig voneinander unterscheidet: die Individualität ihrer strukturellen Zusammensetzung. Diese zeigt sich besonders prägend in der erstellten Grafik zur Szenestruktur. So unterschiedlich und eben individuell sich die Szenen auch nach innen konzipieren, zeigen sie also auch Gemeinsamkeiten, nicht zuletzt auf strukturellem Plan, auf. Diese aber werden, wie es scheint, nach einer eignen szeneeigenen Logik und Ordnung im Alltag umgesetzt und richten sich wohl zudem nach den eigenen Spielregeln im Umgang mit den vorgefundenen Begebenheiten und Rahmenbedingungen. Die vorliegenden Daten reichen nicht aus, um dieses Spannungsverhältnis weitreichender

beleuchten zu können. Es scheint aber nicht ganz unwesentlich zu sein, um das Agieren der Szenen nachvollziehen zu können.

- Die Nachzeichnung des geschichtlichen Verlaufs wies in zwei Szenen deutliche Parallelen auf, an denen sich darüber hinaus der damit einhergehende Generationenwechsel ablesen lässt. Der Generationenwechsel bahnt sich in der Hoch-Zeit der Szene an und deutet hier bereits im Vorfeld den bevorstehenden Paradigmenwechsel innerhalb der Szene an. Da die Parkourszene weit 'jünger' als LAN und Techno ist, lassen sich bei ihr noch nicht alle Parallelen aufweisen. Es gibt aber durchaus Anzeichen dafür, dass sich sowohl die Entwicklung des geschichtlichen Verlaufs als auch der Generationenwechsel in ähnlichen Bahnen bewegt. Hier stellt sich die Frage ob sich hinter dem Verlauf und dem Generationenwechsel etwa gängige Muster vermuten lassen können, die das Schicksal einer Szene prinzipiell ereilen und bestimmen. Dies lässt sich aber nur durch einerseits die Hinzunahme weiterer Szenen, andererseits durch eine Vertiefung auch der bestehenden Daten aufzeigen. Um die Feinheiten und die einzelnen Stationen im geschichtlichen Verlauf und im Generationenwechsel gezielter und differenzierter nachzeichnen zu können, bedarf es insgesamt vertiefender historischer Informationen durch aktive und ehemalige SzenegängerInnen.
- Aus den Ergebnissen konnte herausgefiltert werden, dass sich innerhalb der Szenen ausgiebig mit dem Fremdbild beschäftigt wird, darüber welche Bilder in der Gesellschaft über die Szene vorherrschen, wie die Gesellschaft auf die Szene reagiert, aber auch wie die Szene ihrerseits auf das ihr entgegengebrachte Bild reagiert. Alle Szenen sehen sich mit Vorurteilen und Einstellungen konfrontiert, die sich gegebenenfalls auch massiv auf die Szeneaktivität auswirken können. Es liegt die Vermutung nahe, dass dieser Themenbereich gemein hin in Szenen Bestand haben dürfte, vermutlich auch, wenn es sich um eher gesellschaftskritische Jugendkulturen und Szenen handeln sollte. Denn der Umgang mit dem Fremdbild dürfte unter anderem auch als Hinweis dafür gelten, wie das Selbstverständnis der Szene sich konzipiert. Die erhobenen Daten lassen für die vorliegende Studie nicht ausreichende Schlüsse und Interpretationen diesbezüglich zu, weisen aber eine ganz klare Auseinandersetzung mit dem Thema auf. Es empfiehlt sich allemal den Themenbereich bei weiteren Erhebungen auf diesem Gebiet zu berücksichtigen. Denn es stellt sich die Frage ob es sich hier nicht auch um einen thematischen Schwerpunkt handelt, der langfristig als erweiterte Kategorie des Szenemodells gesehen werden kann. Der Umgang mit Fremdbild und Eigenbild erscheint ein durchweg fester Bestandteil der Szeneaktivität, aber auch der eigenen Definition zu sein.
- Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Themenblock der Voraussetzung, die eine Teilnahme an der Szene erst ermöglichen beziehungsweise eine intensivere Szeneaktivität und den Vorstoß zur Szene-Elite erst ermöglichen. In allen drei Szenen konnten eben Voraussetzungen ermittelt werden, die weitweniger spezifisch auf Luxemburg ausgelegt sind, sondern eher allgemeingültigen Charakter für eben diese Jugendkultur und ihre Szene im Prinzip besitzen. Die Voraussetzungen besitzen zudem keine zeitliche Allgemeingültigkeit und können sich natürlich im Verlauf der Zeit ändern - man denke zum Beispiel an den Aufwand der Rechner der Gamer. Dennoch scheint

es nicht unerheblich, die Voraussetzungen in der Szenebeschreibung zu berücksichtigen und deutlich hervorzuheben. An ihnen zeigt sich sehr deutlich, dass Szenen *prinzipiell* erst einmal jedem offen stehen, erst beim näheren Hinsehen erweist sich, dass dies nicht unbedingt der Fall sein muss.

- Gleiches gilt auch für das Level 'Sympathisanten'. In der Strukturbeschreibung der Szenen wurde deutlich, dass das Level 'Sympathisanten' eine durchaus bedeutende Rolle in dem Gefüge Szene spielt. Wenn die Mitglieder dieses Levels auch nicht selbst als Szenemitglieder bezeichnet werden (können), so wirkt sich ihre Unterstützung, ihre Aktivität direkt und nachhaltig auf das Szenegeschehen aus. Auch hier liegt die Vermutung sehr nahe, dass sich das Level 'Sympathisanten' nachzeichnen lässt und es gleichfalls für die Szene ein wichtiger Bestandteil ist, der zwar nicht unmittelbar als Teil der Szene gerechnet werden kann, aber ohne den die Szene vermutlich nicht als solche funktionieren könnte. Aus diesem Grund wurde eine Erweiterung des Modells von Hitzler und Niederbacher bereits in der theoretischen Darstellung eingeführt (siehe Kapitel 3.3.2). Darüber hinaus bliebe zu prüfen inwiefern die von den Autoren beschriebenen Stabfunktionen aus diesem Level herauslösbar und beispielsweise auf den anderen Level als 'Freunde' und 'professionell Interessierte' dazustellen sind.

Abschließend sei noch einmal vermerkt, dass sich die Herangehensweise der qualitativen Heuristik für das Design, die Erhebung und die Auswertung der Daten auf die Szenestruktur als besonders fruchtbar erwies. So bot sich hier neben der Darstellung der einzelnen Szenen die Möglichkeit Gemeinsamkeiten und Ähnlichkeiten zwischen den drei Untersuchungsgegenständen aufzuzeigen und nachzuweisen. Hierdurch ergeben sich nicht nur ein ganz neues Bild und ein neuer Blick auf die Szenen, sondern auch ganz besonders neue Erkenntnisse sowohl für die Szenen selbst als auch im Vergleich der drei untereinander. Zudem ermöglicht die maximale strukturelle Variation der Szenen anhand der Ergebnisse die Formulierung der Prognosen in Bezug auf andere Jugendkulturen, die sich als Szene konzipiert haben.

Als besonders ergiebig zeigte sich, neben den Beobachtungssequenzen, vor allem die angewandte Form der ero-epischen Gespräche. Diese offene Form des Gespräches schaffte eine weniger angespannte Atmosphäre und schaffte mitunter sehr schnell eine Situation eben des unterstützten Gespräches. In der Regel waren die Gesprächspartner wesentlich offener, direkter in ihrer Art der Erzählung und dadurch, dass sie größtenteils die Richtung des Gespräches selbst vorgaben, auch Themen und Bereiche ansprachen, die sich wahrscheinlich aus einem teilstrukturierten Interview eher weniger ergeben hätten. Durch die zusätzliche Fokussierung auf den weiteren thematischen Schwerpunkt der Arbeit zum Engagement und den Motiven, fehlte den Gesprächen Raum für noch weiterführende und in die Tiefe gehende Informationen in Bezug auf die Szenestruktur. Darüber hinaus hat sich gezeigt, dass ein kontinuierlicher Kontakt zu den Gesprächspartnern und die Teilnahme an der Szeneaktivität den Informationsfluss gefördert hat.

Als erwähnenswerter Nachteil zeigt sich die Größenordnung der Szenen. Da sowohl die Szenen als auch die Szene-Eliten sehr überschaubar sind und die Szenemitglieder sich untereinander meist gut kennen, stellte die Anonymisierung der Aussagen und der Gesprächspartner eine besondere Herausforderung dar (siehe hierzu Kapitel 7). So wurde bereits nach den Gesprächen von den Szenemitgliedern darauf

hingewiesen, welche Informationen gegebenenfalls Rückschlüsse auf ihre Person ermöglichten. Auch musste stellenweise auf eine detaillierte oder präzisere Präsentation der Ergebnisse beziehungsweise der Aussagen verzichtet werden, da ansonsten die Anonymität der Gesprächspartner nicht hätte gewahrt werden können.

10 Ergebnisse zum Engagement: Fünf idealtypische Rollen

Bevor die Ergebnisse der Datenauswertung zum Themenbereich des Engagements dargelegt werden, soll das der Arbeit zugrundeliegende Verständnis von Engagement noch einmal präzise umrissen werden. Rufen wir uns die Gegensatzpaare in Erinnerung, die die beiden Pole beschreiben, zwischen denen sich freiwilliges Engagement konzipiert (siehe Kapitel 4.1). Die Gewichtung der unterschiedlichen Faktoren ist, je nach Person und Tätigkeit, sehr unterschiedlich ausgeprägt. Das trifft im Einzelnen auch auf die Teilnehmer der vorliegenden Studie zu. Wie der Tabelle (Abb.3) und der theoretischen Ausarbeitung zum freiwilligen Engagement zu entnehmen ist, kann es sich bei der Entscheidung, ehrenamtlich aktiv zu werden, eben auch um eine reine Mitgliedschaft im Verein oder der Organisation handeln.

Das Gegensatzpaar 'Einfache Mitgliedschaft – Tätiges Engagement' findet in der Auswertung der Daten der vorliegenden Arbeit allerdings keine Verwendung. Zwar ließe sich argumentieren, dass auch das gemeine Szenemitglied sich durch seine einfache Teilnahme am Event engagiert, da er durch seine Präsenz das Event erst ermöglicht. Das Engagement bezieht sich aber hier ausschließlich auf Mitglieder der Szene-Elite, also Szenemitglieder, die über einen bestimmten Zeitraum eine Szenelaufbahn durchlaufen haben und sich ab einem bestimmten Moment dazu bereit erklärt haben, aktiv und intensiv auf das Szenegeschehen einzuwirken und es maßgeblich zu gestalten und zu bestimmen (vgl. Rohmann, 1999; siehe Kapitel 3.3). In Folge dessen stehen hier ausschließlich Personen im Mittelpunkt, die sich durch ihr 'tätiges Engagement' auszeichnen. Engagement meint hier also die Übernahme von (Fach-)Aufgaben, formalen und/ oder informellen Aufgabenbereichen, Funktionen, die dazu legitimieren, Szeneaktivitäten zu entwickeln, zu bestimmen, zu planen und zu organisieren, die dazu dienen, das Szenegeschehen und das Szeneleben aufrechtzuerhalten und voranzutreiben. Diese Funktionen und Aufgabenbereiche kommen, wie in der Szenebeschreibung in Kapitel 3 aufgezeigt, nicht den einfachen Szenemitgliedern, sondern der Organisationselite, dem Szenekern zu.

Die mit dem Szeneengagement verbundenen Aufgaben wurden im Kapitel 4.3 zum Szeneengagement bereits näher beschrieben. Auf sie wird nach der Darstellung der Ergebnisse noch einmal gezielter eingegangen, um die Ergebnisse des Engagements mit diesen theoretischen Vorüberlegungen in Bezug zu setzen und zu vergleichen. Nichtsdestotrotz finden der Einstieg in die Szene und die damit verbundenen Motive der Teilnehmer Berücksichtigung. Sie liefern Erkenntnisse darüber, wie sich die Motive und Motivationslage der Teilnehmer weiterentwickelt haben und welche Faktoren gegebenenfalls auf die Übernahme von Aufgaben und die Bereitschaft zu einem aktiveren Engagement eingewirkt haben.

Die nachstehende Darstellung der Aufgabenbereiche und Funktionen erhebt keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit, nicht zuletzt auf Grund der Tatsache, dass in keiner der drei Szenen alle Mitglieder der Szene-Elite an der Feldforschung teilgenommen haben. Aufgezeigt werden die Aufgabenbereiche und Funktionen, die

sich aus den Daten ermitteln ließen¹⁷². Es ist durchaus denkbar, dass sich in den Szenen noch andere Aufgaben und weitere Bereiche und/ oder Funktionen vorfinden lassen. Gemein ist den Aufgaben, den Bereichen und Funktionen jedenfalls, dass sie sich auf das Szeneleben und Szenegeschehen und nicht zuletzt auf den Szene-Code auswirken.

Die Analyse auf Gemeinsamkeiten in Bezug auf die Aufgabenbereiche und Funktionen erlaubt etwaige Muster aufzudecken, die sich in den untersuchten Szenen nachzeichnen lassen. Sie lässt zudem eventuelle Rückschlüsse auf die Aufgabenbereiche und die Beschreibung der Funktionen in anderen jugendkulturellen Szenen zu. Darüber hinaus weisen die untersuchten Szenen alle szenespezifischen Aufgabenbereiche auf, die sich auf die unterschiedlichen Themenschwerpunkte zurückführen lassen. Des Weiteren richtet sich das Augenmerk auf die Verteilung und möglichen Kombinationen unterschiedlicher Funktionen und Aufgabenbereiche und wie die Teilnehmer hiermit umgehen, um im Anschluss den Einsatz, die Zeit und Energie, die die Teilnehmer in ihre Arbeit investieren, näher zu beleuchten. Bevor die Ergebnisse zu den Aufgabenbereichen und Funktionen abschließend mit dem theoretischen Vorverständnis abgepasst werden, werden die Frage nach der Effektivität der Aktivitäten und des Engagements sowie der Umgang mit negativen Konsequenzen näher beleuchtet. Denn im Gegensatz zum gemeinen Szenemitglied scheinen die Effektivität und das Aufrechnen der Konsequenzen für die Mitglieder der Szene-Eliten gegebenenfalls eine Rolle zu spielen.

10.1 Gemeinsame Aufgabenbereiche und Funktionen

Das Engagement, das die befragten Mitglieder der Szene-Eliten an den Tag legen, lässt sich grob in zwei unterschiedliche Gebiete aufteilen. Es finden sich zum einen Aufgaben und Tätigkeiten, die einen eher administrativen und funktionalen Charakter besitzen, sogenannte Funktionen. Auch Hitzler und Niederbacher (2010) haben bereits darauf hingewiesen, dass Szene-Eliten sich in spezifische Teil-Eliten aufschlüsseln lassen (siehe auch Kapitel 3.3.2), diese aber nicht explizit aufgeschlüsselt. Die vorgefundenen Aufgabenbereiche und Funktionen ergeben sich mitunter aus der Struktur, die sich die entsprechende Szene-Elite gegeben hat, etwa die formale Rechtsform einer a.s.b.l. Es handelt sich in der Regel um abgegrenzte Aufgaben- und Verantwortungsbereiche innerhalb der (Organisation) Szene, die erfüllt werden müssen. Im Beispiel einer a.s.b.l. lassen sich etwa die Funktionen des Präsidenten, des Schatzmeisters und des Sekretärs identifizieren. Zum anderen lassen sich Aufgabenbereiche und dazugehörige Aufgaben und Aktivitäten fassen, die sich eher auf die inhaltliche Arbeit der jeweiligen Szene beziehen. Dabei kann es sich um Aufgaben handeln, die sich auf die Szenegruppe und/ oder auf die gesamte Szene beziehen beziehungsweise auswirken.

Die 'offiziellen' Funktionen und die damit verbundenen Aufgaben stehen hier weniger im Vordergrund. Eine exakte Darstellung der tatsächlichen Funktionen und ihrer

¹⁷² Da es sich hier in erster Linie um die Darstellung der Ergebnisse aus den Daten der Gesprächspartner handelt, wird im weiteren Verlauf auf die Verwendung der weiblichen Form der Schreibweise in Bezug auf die Aufgaben und Rollen verzichtet. Zwar handelt es sich hier um idealtypische Aufgaben- und Rollenbeschreibungen, ob sich die Ergebnisse auf weibliche Mitglieder der Szene-Elite übertragen lassen, mag wahrscheinlich sein, kann aber hinsichtlich der Datenlage nicht beantwortet werden.

Ausführungen ist anhand der vorliegenden Daten nicht vollständig durchführbar. Nicht immer ist vollends nachvollziehbar, wer welche Position zum gegenwärtigen Zeitpunkt bekleidet, weil auch einige Teilnehmer zum Beispiel unterschiedliche Funktionen in verschiedenen a.s.b.l. einnehmen. Darüber hinaus wird in vielen Szenegruppen, die beispielsweise die a.s.b.l.-Struktur übernommen haben, auf eine Ausführung dieser Funktionen, die über die rechtlichen Erwartungen hinausgehen, verzichtet¹⁷³. Eine explizite personenbezogene Beschreibung und Darstellung der Funktionen bleibt aus, um die Anonymität der Gesprächspartner zu wahren. Die überschaubare Größe der Szenen beziehungsweise ihrer Szenegruppen und die damit einhergehende unmittelbare mögliche Zuweisung der Funktionsinhaber ließen ihrerseits Rückschlüsse auf die Gesprächspartner zu.

Aus den Daten ließen sich Aufgaben und Arbeitsinhalte herausfiltern, die bestimmten Aufgabengebieten zugeordnet werden konnten. Fünf unterschiedliche Aufgabengebiete beziehungsweise Rollen konnten so herauskristallisiert werden: der Administrator, der Organisator, der Experte, der Kommunikator, und der Re-Produzent des Szenecodes (siehe unten). Diese Rollen lassen sich in ihrer Grobstruktur in den drei Szenen insofern nachweisen, als dass sich Teilnehmer aus den drei Szenekernen eben diese Aufgabengebiete (für sich) beschrieben haben. Die einzelnen Aufgaben, die sich diesen Rollen zuweisen lassen, sind zum Teil ähnlich, zum Teil sind sie szenethemenspezifisch. Auch ist es nicht zwingend, dass eine Person, um einer Rolle zugeordnet zu werden, alle Aufgabenbereiche abdecken muss. Oftmals übernehmen die Personen nur einige mehr oder weniger bestimmte Teilbereiche; die sie gegebenenfalls auch untereinander austauschen (können). Die Szene-Eliten lassen sich zwar in unterschiedliche Teil-Eliten beziehungsweise Teilbereiche aufsplitten, deren Grenzen nicht eindeutig zu bestimmen sind, sondern teilweise ineinander übergehen: zum Beispiel aufgrund der Aufgabe oder aufgrund der Person, die als eine Art Bindeglied, Aufgaben aus unterschiedlichen Teilbereichen übernimmt.

Es sei darauf hingewiesen, dass es sich hierbei um eine idealtypische Trennung (vgl. Weber, 1984) handelt, die versucht die Aufgaben und Aufgabengebiete sowie die Personen, die eben diese Aufgaben ausführen, näher zu fassen. Die einzelnen Aufgabengebiete gehen mitunter ineinander über. Auch hängt es von der Größe der Szene(gruppe) und vor allem der Szene-Eliten ab, wie viele Personen überhaupt zur Verfügung stehen, um diese Aufgaben zu erfüllen. Erschwerend kommt hinzu, dass auch auf der Ebene der strukturellen Darstellung die Positionen und die Funktionen der Personen, die Aufgabenbereiche übernehmen, nicht identisch sein müssen: So kann eine Person auf der Ebene der Szenegruppe als Administrator und Organisator fungieren, sich aber auf Szeneebene dem Geschehen fernhalten. Eine andere Person ist maßgeblich an der Öffentlichkeitsarbeit auf Szeneebene engagiert, in der

¹⁷³ Bei diesen Funktionen handelt es sich für die meisten Gesprächspartner in erster Linie um formale Rollen, die gesetzlich vorgeschrieben sind und über einen geringen, aber präzisen Inhalt und Aufgaben verfügen. Die Teilnehmer haben in den Gesprächen darauf hingewiesen, dass es besonders bei der Funktion des Präsidenten beziehungsweise des Vize-Präsidenten weniger um die Ausübung einer konkreten Rolle oder Machtstellung geht als vielmehr um die Erfüllung der rechtlichen Auflage. In der Regel werden die Entscheidungen von den Administratoren der Szene-Elite gefällt, der Präsident der a.s.b.l. steht formal als offizieller Vertreter der Entscheidungen ein. Aus diesem Grund ist es nicht ungewöhnlich, dass der Präsident aus dem Kreis der Administratoren hervorgeht.

Szenegruppe konzentriert sie sich aber vielleicht eher auf die Organisation von Events.

Die nachstehenden herauskristallisierten Aufgabengebiete/ Rollen stehen nicht in einem hierarchischen Verhältnis. Es handelt sich in der Regel jeweils um ein Gremium, ein Team, das auf unterschiedlichen Ebenen Entscheidungen trifft. In der Vereinfachung lässt sich sagen, dass je kleiner der Rahmen wird, umso kleiner werden die agierenden Teams, aber umso konkreter werden die Aufgabenbereiche und praktischer die Umsetzung. Die Darstellung in der nachfolgenden Grafik (Abb. 27) lässt sich dabei auf Szene-Ebene und Szenegruppe-Ebene übertragen.

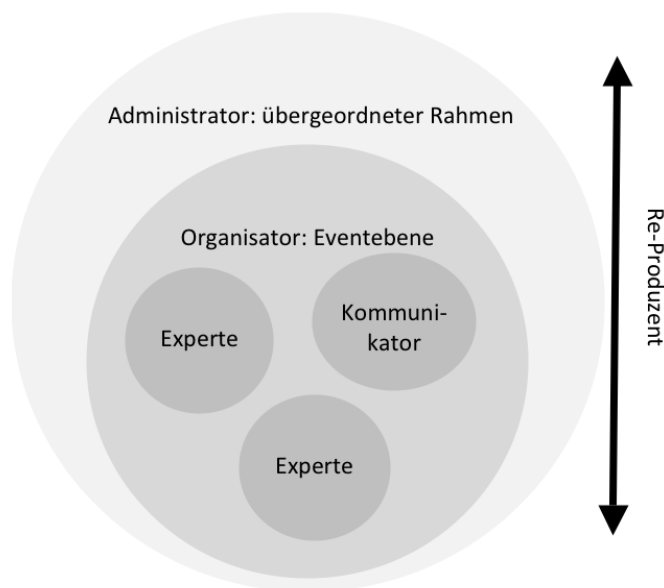


Abb. 27. Szenerollen und ihre entsprechenden Entscheidungsebenen
(eigene Darstellung)

Im Anhang befindet sich die Kodierung mit allen Unterkategorien, die in der Datenauswertung den jeweiligen Aufgabenbereichen zugeordnet wurden (siehe Anhang 15). Es sei bemerkt, dass die folgenden idealtypischen Rollen und Aufgabenbezeichnungen nicht zwangsläufig als solche innerhalb der Szenen und Szenegruppen verwendet werden. Einzige Ausnahme vermag vielleicht der Aufgabenbereich der Organisatoren sein. Er ist zum Beispiel in der LAN-Szene in seiner Kurzform 'Orga' die gängige Bezeichnung für jemanden, der aktiv in der Organisation von Partys und Events tätig ist.

10.1.1 Der Administrator

Das Gremium der Administratoren ist der eigentliche Entscheidungsträger der Szene-Elite. Hier werden, gegebenenfalls in Rücksprache mit der Szenegruppe, Entscheidungen auf der übergeordneten Ebene getroffen, die sich unmittelbar auf die Szene(gruppe) auswirken, zum Beispiel:

" (...) Di eenzeg Dräi, di wierklech mam Gedanke vun enger a.s.b.l. schaffe, dat sinn ech, den Trésorier an de Präsident. Well mär müssen- mär müssen esou denken, well mär musse jo di

ganz Saachen- di ganz Paperassen erfüllen: Di ganz Oplagen. Mår müssen d'Geld [Mitgliedsbeiträge] erbäikréien //, mir können dat net ignorieren. (...).¹⁷⁴ (Interview 2:34)¹⁷⁵

Ist die Szenegruppe als a.s.b.l. konzipiert, können die formalen Funktionen, zum Beispiel des Präsidenten oder des Sekretärs, an das Aufgabengebiet der Administratoren gekoppelt sein. Die Anzahl der Administratoren innerhalb einer Szenegruppe ist sehr unterschiedlich und richtet sich scheinbar weniger nach der Größe der Szenegruppe. Es handelt sich um eine übergreifende Verantwortung und Entscheidungsbefugnis, die beide auf Zeit angelegt sind. Agieren die Administratoren auf der Ebene der Gesamtszene, geben sie maßgeblich die Richtung der Szene mit vor – ob die Mitglieder der Szene-Eliten kooperieren oder nicht; auch Uneinigkeit in der Vorgehensweise gibt eine Richtung vor.

Die Aufgaben sind vielfältig, einige müssen nur einmal andere regelmäßig ausgeführt werden, einige Aufgaben dienen der Entscheidungsfindung andere der Überprüfung. Unter das Aufgabengebiet 'Administrator' können unter anderem etwa folgende Aufgaben und Aktivitäten fallen:

- Ausarbeitung der thematisch-organisatorischen Richtlinien: die Anzahl und Größe der Partys, Kooperationstreffen mit anderen Szenegruppen, Inhalte eines Events (zum Beispiel welche Spiele gespielt werden, welche Musik-Genres am Abend vorherrschen),
- Festlegung der Rahmenbedingungen: eventuelle Altersbegrenzungen, die Voraussetzungen um an einer Veranstaltung teilnehmen zu können (Gebühr, Drogenkontrolle),
- Beteiligung an der Ausarbeitung der Planung für die Szenegruppe: wann und wo sich die Szenegruppe trifft, er legt gegebenenfalls Treffpunkte und Treffzeiten fest,
- Vorgaben für die Öffentlichkeitsarbeit und Werbung: zum Beispiel Art und Umfang der Veranstaltungswerbung (zum Beispiel ob es sich um Plakate, Flyer, Radioankündigung handelt) und der eventuellen Werbeauftritte, die Gestaltung und Inhalte der Homepage,
- Verfügung über weitreichende sceneinterne und sceneexterne Netzwerke, die er über die Jahre aufgebaut hat und die er zu unterschiedlichen Gelegenheiten und für unterschiedliche Zwecke benutzen kann. Diese pflegt er und baut sie zunehmend möglichst weiter aus,
- Sich informieren und Ausschau halten nach neuen möglichen Kooperationen mit szenenahen und szenefernen PartnerInnen und Herstellen von Kontakten,
- Prinzipiell der offizielle Vertreter der Szene(gruppe) nach außen zum Beispiel in Verhandlungen und Gesprächen mit öffentlichen Trägerschaften.

Diese Aufgaben lassen sich in allen drei untersuchten Szenen nachzeichnen. Die Gewichtung der Aufgaben allerdings – welche Bedeutung und welcher Stellenwert

¹⁷⁴ Die einzigen Drei, die wirklich im Sinne einer a.s.b.l. arbeiten, das bin ich, der Schatzmeister und der Präsident. Denn wir müssen – wir müssen so denken, denn wir müssen die sämtlichen Sachen- den ganzen Papierkram erfüllen/ erledigen. Die ganzen Auflagen. Wir müssen das Geld [Mitgliedsbeiträge] eintreiben //, wir können das nicht ignorieren. (Übersetzung jz)

¹⁷⁵ Um einer De-Anonymisierung der Gesprächspartner entgegenzuwirken, muss im vorliegenden Kapitel gegebenenfalls sowohl auf die Kennzeichnung durch die Codenamen der Gesprächspartner als auch auf Hinweise welcher Szenen sie angehören, verzichtet werden. Es wird lediglich die Nummer des Interviews vermerkt. Die Durchnummerierung der Interviews unterlag dem Zufallsprinzip

den Aufgaben (momentan) zukommen, wie intensiv sie diskutiert werden – ist wiederum szenespezifisch. Dies ergibt sich zum Teil aus dem Fokus der Szenen (siehe Kapitel 9). Die Aufgaben lassen sich zum Teil mit denen eines Vereinsvorstandes vergleichen, unabhängig davon, ob sich die Szenegruppe eine formale Struktur gegeben hat oder nicht. Es ist vorstellbar, dass einige Administrator-Aufgaben in Vereinen nicht durch die Rolleninhaber, sondern durch die Mitgliederversammlung entschieden werden. Aber wie bereits angedeutet, handelt es sich dabei um eine formale Struktur, die selbst innerhalb der a.s.b.l.-konzipierten Szenegruppen nicht immer in Anspruch genommen wird.

10.1.2 Der Organisator

Während der Administrator formale Entscheidungen über Veranstaltungen und Events trifft, setzt das Team der Organisatoren diese in die Tat, ins Praktische um. Sein Aufgabengebiet umfasst vorwiegend die aktive Planung, Durchführung und Nachbereitung von Veranstaltungen und Events. Die Organisatoren sind dafür verantwortlich, dass alle notwendigen Vorkehrungen getroffen wurden, so dass die LAN-Party, die Club-Party beziehungsweise die Session überhaupt stattfinden kann:

"(...) Bon ech sinn zwar strikt an 't muss och alles esou sinn, wi et muss sinn. An ech kucken och, datt alleguer d'Regelen agehal ginn, (...) - mir hatten elo hei och Partyen, wu mer nach mi kleng Partye gema hunn, (...). Do hate mer och zwee-, dräimol e Problemer mat Noutausgäng, hei net genuch Noutausgäng, an do. An dofir- si mer, also hunn ech awer schonn eng gewësse Routine, wu ech da soen: 'T muss alles genau stëmmen, fir dass dat Ganzt kann ordentlech oflafen.' Well awer scho genuch Soiréeën hei am Land sinn, di Problemer hatten, domadder och. (...)"¹⁷⁶
(Interview 12:114)

Ihr Verantwortungsbereich ist verhältnismäßig breit angelegt, er schließt eine weite Vielfalt an (Teil-)Bereichen und (Teil-)Aufgaben ein. Eine Erweiterung der Verantwortung in die Tiefe ist ebenfalls denkbar, je nachdem wie intensiv und konkret eine Person Teilaufgaben übernimmt. Für die Organisatoren lassen sich zum Beispiel folgende Aufgaben(-gebiete) aufzeigen:

- Das Erstellen des Konzeptes einer Veranstaltung: zum Beispiel, wie sie vonstatten gehen soll, was angeboten werden soll, wer eingeladen wird,
- Das Konzipieren des Programms der Veranstaltung: zum Beispiel, welche Spiele gespielt werden, welche Künstler eingeladen werden, welche Übungen auf dem Programm stehen,
- Das Aufstellen eines Finanzierungsplans für größere Events,
- Das Führen von Verhandlungen mit SponsorInnen,
- Das Führen von Verhandlungen mit KünstlerInnen und ihren Agenturen,
- Das Koordinieren der Werbung für die Veranstaltung(en),
- Das Organisieren der passenden und notwendigen Räumlichkeiten, gegebenenfalls ebenso die Termine für die Veranstaltung und das Führen der Verhandlungen mit den Verantwortlichen des öffentlichen und/ oder privaten Sektors,

¹⁷⁶ Also ich bin zwar streng und es muss alles so sein, wie es zu sein hat. Und ich sehe auch zu, dass alle Regeln eingehalten werden, (...) - wir hatten hier jetzt auch Partys, als wir noch kleinere Partys organisiert haben, (...). Da hatten wir zwei-, dreimal ein Problem mit Noutausgängen, und da. Und deshalb sind wir, also habe ich schon eine gewisse Routine, wo ich dann sage: 'Es muss alles ganz genau stimmen, damit es ordentlich ablaufen kann'. Da eben auch genügend Veranstaltungen hier im Land stattfinden, die Problem dadurch hatten. (Übersetzung jz)

- Das Sorgen für die notwendigen Infrastrukturen, das Überprüfen und das eventuelle Anpassen an die Erfordernisse der Veranstaltung: zum Beispiel hinsichtlich der sanitären Anlagen, der Internetleitung, der Spot, der Stromzufuhr, der Notausgänge,
- Die Organisation des Caterings,
- Das Sorgen für eventuelles notwendiges zusätzliches Material: zum Beispiel Kabel, Geräte, Anlage,
- Das Koordinieren des Auf- und Abbaus der Veranstaltung und das Konzipieren der Struktur der Treffpunkte,
- Gegebenenfalls die Organisation von Transportmöglichkeiten.

Die Aufgaben werden oftmals in einzelne kleine Teilaufgaben zerlegt, die beispielsweise an Szenefreunde oder private Bekannte zur praktischen Ausführung weitergereicht werden (können).

"Tom: (...) 'T brauch ee gutt Kollegen. 'T brauch ee gutt Kollegen. Kollegen, deenen ee vertraue kann, dat ass och wichtig.

Interviewer: Kollegen, di dann och wahrscheinlich op der Party sinn oder beziehungsweise mat der Musik och eppes können ufänken?!

Tom: Net unbedingt. Och vill Kollegen, di einfach soen: 'Ech hëllef der, well s du mir bei verschiddene Saachen hëllef, hëllef ech dir bei deenen hei'. Mä 't sinn och ganz vill Kollegen, di déi Musik och gären hunn.¹⁷⁷ (Tom:202-204)

Es handelt sich hierbei nicht selten um Personen, die diese Teilaufgaben mit einer gewissen Regelmäßigkeit übernehmen. Es ist aber nicht ungewöhnlich, dass auch die Organisatoren selbst mit anfassen und sich um die praktische Umsetzung kümmern. Der Aufwand der einzelnen Aufgaben und Arbeiten differiert sowohl mit der Größe als auch der Regelmäßigkeit der Veranstaltung: im Prinzip lässt sich sagen, je kleiner die Veranstaltung (Teilnehmerzahl und Dauer), umso geringer der Aufwand:

"Ma do kënnt- oh, 't kënnt e bëssen- kënnt do dobäi. Wat d'Organisatioun vun dem Ganzen, fir dass mer de Sall kréien, dass mer d'Dëscher hunn, dass mer d'Still hunn, dass mer- dass Gedréns do ass, dass Gefeiss do ass, déi Saachen alleguerten. Fir di kleng LANen ass dat eng Saach vun zéng Minuten, dann ass alles organiséiert. Bei enger 120er ass dat e bëssen aneschtens.¹⁷⁸ (Interview 11:58)

Dies gilt etwa auch, wenn Veranstaltungen und Treffen wiederholt an denselben Orten/ Locations stattfinden. Je nach Größe der Veranstaltung, aber auch je nach Anzahl der Organisatoren werden die einzelnen Aufgaben meist untereinander aufgeteilt. Seltener ist, dass alle Organisatoren gleichzeitig an allen Aufgaben beteiligt sind. Auch kommen nicht alle Aufgaben bei jeder Veranstaltung(-sart) im gleichen Maße, in der gleichen Intensität, zur Anwendung: Bei Club-Partys kann beziehungsweise muss zum Beispiel mitunter auf die vorhandene Anlage

¹⁷⁷ Tom: Man braucht gute Freunde. Man braucht gute Freunde. Freunde, denen man vertrauen kann, das ist wichtig. Interviewer: Freunde, die dann wahrscheinlich auch auf der Party sind oder beziehungsweise mit der Musik etwas anfangen können?! Tom: Nicht unbedingt. Auch viele Freunde, die einfach sagen: 'Ich helfe dir, da du mir bei verschiedenen Sachen hilfst, helfe ich dir eben hierbei.' Aber es sind auch viele Freunde, die auch die Musik mögen. (Übersetzung jz)

¹⁷⁸ Also da kommt- oh, es kommt ein bisschen- kommt da dazu. Was die Organisation des Ganzen, dass wir einen Raum kriegen, dass wir Tische haben, dass wir Stühle haben, dass wir – dass Getränke da sind, dass Essen da ist, die Sachen alle. Für die kleinen LANs ist das eine Sache von zehn Minuten, dann ist alles organisiert. Bei einer 120er ist das ein bisschen anders. (Übersetzung jz)

zurückgegriffen werden, ein Auf- und Abbau entfällt. Diverse Aufgaben müssen szenespezifisch interpretiert werden: so engagieren LAN-Orgas beispielsweise keine KünstlerInnen im engeren Sinne für ihre Veranstaltungen. Dennoch versuchen sie mit dem Angebot der Veranstaltung möglichst viele, aber eben auch gute SpielerInnen zu gewinnen, die einen interessanten und spannenden Turnierverlauf versprechen. Bei Parkour unterliegen gegebenenfalls die regelmäßigen Trainingssessions organisatorischer Vorarbeit, zum Beispiel:

"Mhm. Jo maja, wi bei allem, ass vill Sécherheet eben dobäi, a fir dat ze garantéieren, muss een eben kucken, datt d'Wiederkonditiounen an esou Saachen, datt di all stëmmen, fir wierklech gutt a seriös kënnen ze trainéieren, och mat dem Environnement zesummen, eben. Et soll ee net géint den Environnement trainéieren. 'T heescht, 't muss ee wierklech dat trainéieren, wat fir dat, fir dës Plaz logesch ass an also, (...)." ¹⁷⁹ (Pontus:62)

10.1.3 Der Experte

Den Experten kommt die Verantwortung für einen bestimmten Teilbereich im Zusammenhang mit der Umsetzung einer Veranstaltung oder eines Event zu. Diese Verantwortung ist zum Beispiel im Gegensatz zu jener der Organisatoren weniger in die Breite, als vielmehr in die Tiefe angelegt; sie tragen die Verantwortung bis ins letzte Detail. Ihr Expertentum haben sie sich oftmals über Jahre erarbeitet, die damit verbundenen Aufgaben fallen ihnen folglich mit sicherer Regelmäßigkeit zu. Die Übernahme der Rolle und die damit verbundene Verantwortung sind auf unbestimmte Zeit angelegt. Es handelt sich hierbei nicht um Aufgaben aus dem administrativen oder organisatorischen Bereich, sondern um Aufgaben, die darüber hinaus Teil der Veranstaltung sind und eine wesentliche Bedeutung für das Gelingen der Veranstaltung haben.

Der Experte ist für seinen Teilbereich zuständig und muss zusehen, dass die Aufgabe zur Zufriedenheit aller erfüllt wird. Dabei hat er in seinem Gebiet die notwendige Freiheit und entscheidet selbst, wie und was umgesetzt wird. Er genießt in der Regel das volle Vertrauen der anderen Szene-Elitemitglieder und trägt im Prinzip zunächst auch die alleinige Verantwortung für den Fall, dass es nicht klappt. Dem Experten steht es meist frei, weitere Szenemitglieder in sein Team aufzunehmen und einzelne Aufgaben innerhalb seines Bereiches zu delegieren. Die Verantwortung bleibt aber zumeist beim Experten, um alles im Blick behalten und in Notsituationen schnell entscheiden zu können.

Diese Rolle kann durchaus mit einem besondern Machtstatus einhergehen. Der Experte ist quasi Alleinherrscher beziehungsweise Alleinverantwortlicher über diesen 'seinen' Bereich. Es handelt sich gemeinhin um eine positive Form von Macht, die dazu dient, die Aufgabe(n) verantwortungsbewusst umzusetzen und zum Gelingen der Veranstaltung beizutragen. Solange der Experte gute Arbeit leistet und Erfolg hat, werden seine Autorität und seine Entscheidungen kaum in Frage gestellt.

¹⁷⁹ Mhm. Ja, wie bei allem, ist viel Sicherheit eben dabei, und um die zu garantieren, muss man sehen, dass die Wetterbedingungen und solche Sachen, dass die alle stimmen, um wirklich gut und seriöse trainieren zu können, auch mit der Umwelt zusammen, eben. Man soll nicht gegen die Umwelt trainieren. Das heißt man muss wirklich das trainieren, was für den Platz logisch ist (...). (Übersetzung jz)

Für die einzelnen Szenen lassen sich unterschiedliche mögliche Experten-Aufgaben beziehungsweise Experten-Bereiche herauskristallisieren. Bei LAN beispielsweise geht es um das Ausarbeiten und *Organisieren der Turniere* für große LAN-Partys, mit denen eine Person oder ein Team beauftragt ist. Im E-Sport wird dies zum Beispiel noch deutlicher, da hier der (permanente) *Leader* (Team-Leiter) über seine Befehle und Vorgaben das Team durch das Spiel geleitet. Der Leader ist im Verlauf des Spiels wortführend und bestimmt das Vorgehen des Teams. Er gibt das Kommando und die anderen folgen. Auch der DJ leitet die Partygesellschaft durch den musikalischen Abend. Er lässt sich zwar von den Tanzenden inspirieren, die verwendeten Tracks, den Beat, den Rhythmus, die Lautstärke bestimmt er aber selbst: sein Stil ist maßgebend. Auch ein *Parkour-Trainer* gibt die Art und Umsetzung der Übungen vor. Zum Beispiel sind bei EOL nur wenige berechtigt Anweisungen zu geben und andere zu trainieren, Übungen zu planen, Hindernisse zu konzipieren.

10.1.4 Der Kommunikator

Der Bereich des Kommunikators umfasst alle Bereiche der Öffentlichkeitsarbeit: die Medien, die Kommunikation und die Werbung, die zur Interaktion und Darstellung nach außen und nach innen dienen. Die Übernahme des Aufgabenbereichs oder der Teilaufgaben aus diesem Bereich erfolgt meist punktuell. Wie für den Bereich der Experten handelt es sich hier um eine Detail-Verantwortung, die sich ausschließlich auf den Bereich oder die Aufgabe konzentriert, die die Personen ausfüllen und ausführen. Allerdings unterliegt die Tätigkeit in der Regel keiner direkten Exklusivität, wie etwa die Tätigkeit des Experten. Die Zuständigkeiten sind meist punktuell und beziehen sich zum Beispiel eher auf eine bestimmte Veranstaltung. Aufgaben des Kommunikators sind zum Beispiel:

- die Erstellung und Aktualisierung der Homepage, die Verwaltung der Facebook-Seite,
- das Verbreiten von Veranstaltungsinformationen,
- die Initiierung und Aufrechterhaltung von Diskussions- und/oder Chatforen,
- die Erstellung von Werbematerial (etwa Plakate, Flyer),
- Grafische Gestaltungen für Werbematerial, Homepages,...
- Aktionen zur Rekrutierung von Nachwuchs,
- Aktionen zur Erweiterung des Bekanntheitsgrades,
- das Drehen, Bearbeiten und Hochladen von Filmen/ Filmsequenzen.

Der Aufgabenbereich beinhaltet dabei weniger die Entscheidungen darüber, ob Öffentlichkeitsarbeit stattfindet, als vielmehr darüber, wie sie konkret stattfindet beziehungsweise aussieht. Die Frage nach dem 'ob' entscheidet sich in der Regel auf der Ebene der Administratoren. Wie in den vorangegangenen Beispielen, kann es sich bei den Kommunikatoren gleichzeitig auch zum Beispiel um Administratoren handeln. Die Kommunikatoren verfügen nicht selten über gestalterische Talente und technische Fähigkeiten, um zum Beispiel eine Homepage zu erstellen oder einen Flyer szenerelevant-optisch zu gestalten.

Auffallend ist, dass die Gestaltung der Öffentlichkeitsarbeit sich bei der Mehrheit der Gesprächspartner, im Gegensatz zu den Bereichen des Administrators und des Organisators, sehr deutlich auf einige ganz wenige bestimmte Aufgaben reduziert. Es kann Zufall oder Regelfall sein, dass keiner der Gesprächspartner die Gestaltung und

Ausführung der Öffentlichkeitsarbeit als sein Steckpferd sieht. Jedenfalls scheint es, als seien die Aufgaben eher eine Art Notwendigkeit beziehungsweise eine Aufgabe, die erledigt werden muss, und weniger ein strategisches und konzeptionsfähiges Mittel zum Beispiel der Selbstdarstellung und Werbung.

10.1.5 Der Re-Produzent

Beim Re-Produzenten handelt es sich im Gegensatz zu den vorab beschriebenen Aufgabenbereichen weniger um die absichtliche Übernahme tatsächlicher Aufgaben oder Arbeitsbereiche. Vielmehr erfüllen die Gesprächspartner über die Ausführung ihrer Szene-Eliteaufgaben die Rolle des Re-Produzenten des Szene-Codes (siehe auch Kapitel 3.3). Sie geben einerseits die Richtung vor, was zum Beispiel auf sprachlicher, musikalischer, philosophischer Ebene in der Szene(gruppe) angebracht ist, welche Attitüden, Regeln und Verhaltensweisen gepflegt werden und sorgen, andererseits für deren Re-Produktion:

*"(...) Mä eng vun den Hauptspillregeln ass, wann s d'am Parkour eppes futti méchs, da muss de dofir opkommen, dat ass esou. An (...) ech probéieren och de Wäert weiderzeverméttelen. Net dass iergendwann eng Kéier sou eppes dorausser gëtt wéi beim Skateboarden, dass et einfach als ganz schlecht ugesi gëtt. (...) An ech wëll net, dass Parkour an de selwechte Milieu gestach gëtt. Datt jiddweree seet: 'Oh, di do maache just eppes futti an si komme net dofir op.' Dowéinst, wa bei eis eppes futti gemaach gëtt, dann- mir hunn och elo eng Assurance déi fir d'Saachen opkënnt, dat ass iwwerhaupt kee Problem. Dann gëtt dat och duerchgezunn, dat ass näischt Schlëmmes. Ech probéieren déi Linn bäizebehalen. Ech hale mech do och un d'Spillregeln"¹⁸⁰
(Pascal:14)*

Wie der Darstellung des Szenemodells zu entnehmen ist, konstituieren Szenen sich darüber hinaus maßgeblich im Event. Die Planung, Konzeptionierung, Durchführung aller szenerelevanter Veranstaltungen und Events findet auf der Ebene der Szene-Elite statt. Dieser legt maßgeblich fest wann, wo, was, wie für wen stattfindet. Die Mitglieder der Szene-Elite bestimmen, entwickeln, produzieren und re-produzieren ununterbrochen das, was die Szene(gruppe) ausmacht und was sie zusammenhält. Ohne es jemals formal geäußert zu haben, verpflichten sie sich über ihren Einsatz und ihr Engagement den übrigen Szenemitgliedern gegenüber, die Verantwortung dafür zu übernehmen und dafür Sorge zu tragen, dass die Szene(gruppe) besteht beziehungsweise bestehen kann.

Die Rolle des Re-Produzenten macht sich also an der moralischen Verpflichtung gegenüber den Szenemitgliedern fest, und zeichnet sich weiterhin dadurch aus, in der besonderen Lage zu sein, über das Was und das Wie der Szene und des Szenelebens maßgeblich zu bestimmen und zu entscheiden:

"Interviewer: Mä gëtt et net och bei deene Jonken iergendwéi awer Leit, di awer iergendwéi schonn eng Nues vir hunn?"

¹⁸⁰ Also eine der Hauptspielregeln ist, wenn du im Parkour etwas kaputt machst, musst du dafür aufkommen, das ist so. Und (...) ich versuche diesen Wert weiterzuvermitteln. Nicht dass irgendwann so etwas daraus wird, wie beim Skateboarden, dass es einfach ganz schlecht angesehen ist. (...) Und ich möchte nicht, dass Parkour in die gleiche Schublade gesteckt wird. Dass jeder sagt: 'Oh, die da machen doch nur alles kaputt und kommen nicht dafür auf.' Darum, wenn bei uns etwas kaputt geht, dann- wir haben jetzt auch eine Versicherung, die eben für solche Sachen aufkommt, das ist überhaupt kein Problem. Das wird auch durchgezogen, das ist nichts Schlimmes. Ich versuche diese Linie zu fahren. Ich halte hier auch an die Spielregeln. (Übersetzung jz)

*Gesprächspartner: Dach, deeër ginn et der. Ech hat lo zum Beispill, dat (...) esou Conteste gemat hunn, wu Leit kënnen hire Mix eraschécken. Wann se da gewannen, kënne se dann op enger méi grousser Soirée ufänken. An do waren der awer zwee, dräi Stéck, wou ech soen: Mann oh Mann, also ... Ech muss awer och elo, also net arroganterweis soen, dass elo kee, wu ech soen: Woww! Dat hat ech nach ni. Do ass einfach, datt ech ze vill, (...) wi kann ech dat soen- beim Kach ging ech soen, fein Kiche maachen, Gastronom. Weess de, dat kann ech elo net soen. Mä 't sinn der awer vill wu ech soen: Respekt. Dee Jong huet eng gutt Schinn fir sou eng kuerz Zäit an e flotte Sound, soen ech.*¹⁸¹ (Interview 1:207-208)

10.1.6 Sonderrollen

Abgesehen von den Bereichen und Rollen, die sich für die Mitglieder der Szene-Eliten nachzeichnen ließen, weisen ferner in jeder Szene einzelne Personen individuelle spezifische Rollen auf. Es handelt sich hierbei weder um zwangsläufig szenespezifische Aufgaben oder Rollen noch um Rollen, die zwangsläufig Mitgliedern der Szene-Elite vorbehalten sind.

In der LAN-Szene ließ sich neben dem Experten, also dem Spezialisten, der *Generalist* ermitteln. Generalisten geben keinem bestimmten Arbeitsbereich oder keinen spezifischen Aufgaben den Vorzug, sie entscheiden sich absichtlich für den multifunktionalen Einsatz ihrer Person. In Folge dessen variieren ihre Aufgabengebiete und die damit einhergehende Verantwortung oftmals von Veranstaltung zu Veranstaltung.

Prinzipiell können die Organisatoren auch als Produzenten von Veranstaltungen und Events gesehen werden. Dem gegenüber steht in der Techno-Szene auch der *Produzent* szenespezifischer Musik und Tracks. Während es sich bei den Events um einmalige und 'vergängliche' Szeneereignisse und Szeneelemente handelt, haben produzierte Tracks, CDs und Vinyl-Langspielplatten Bestand über die Zeit und prägen durchaus auch das Musikgenre vor Ort.

Gemeinschaft ist ohne Zweifel ein wichtiges Element innerhalb einer Szene, sie gibt der Szene von innen Halt und Stabilität. In den Parkour-Communitys wird in diesem Zusammenhang oft und deutlich von 'zweiter Familie' gesprochen. Dass das Verhältnis zwischen den Mitgliedern der doch überschaubaren Crews häufig sehr persönlich und familiär ist, zeigt sich an der Rolle der *Vertrauensperson*, die Mitglieder der Szene-Elite ausfüllen. Szenemitglieder wenden sich mitunter mit privaten und persönlichen Fragen und Problemen vertrauensvoll an diese Mitglieder der Szene-Elite und fragen um Rat.

Es ist nicht auszuschließen, dass es die hier aufgezeigten Rollen nicht auch in den jeweils anderen Szenen möglich sind. Aus den vorliegenden Daten ließen sie sich aber nur für die jeweilige Szene nachweisen.

¹⁸¹ Interviewer: Gibt es nicht auch unter den Jungen irgendwie trotzdem Leute, die aber irgendwie schon die Nase vorn haben? Gesprächspartner: Doch, deren gibt es. Ich hatte jetzt zum Beispiel, dass (...) so Wettbewerbe veranstaltet haben, bei denen die Leute ihren Mix einsenden konnten. Wenn sie gewinnen können sie dann auf einem etwas größeren Event anfangen. Und da waren aber zwei, drei Stück, wo ich sage: Mann oh Mann, also ... Ich muss aber jetzt auch, also nicht arroganterweise sagen, es war jetzt keiner, wo ich sage: Woww! Das hatte ich noch nie. Da ist einfach, dass ich zu viel, (...) wie ließe sich das sagen- beim Koch würde ich sagen, feine Küche, Gastronom. Weißt du, dass kann ich jetzt nicht sagen. Aber es sind viele, von denen ich sage: Respekt. Der Junge läuft auf einer guten Schiene für so eine kurze Zeit und ein toller Sound, sage ich. (Übersetzung jz)

10.2 Rollenvielfalt und Prioritäten der Rolleninhaber

Wie der Beschreibung der Aufgabengebiete zu entnehmen ist, lassen sich die einzelnen informellen, aber auch formalen Rollen nicht vollends voneinander trennen. Aufgaben und Aufgabengebiete können sich überschneiden, auf unterschiedliche Rollen aufgeteilt sein. Auch die Kombination der Aufgaben innerhalb einer Rolle muss nicht für alle Personen identisch sein. Die Übergänge zwischen den Aufgaben beziehungsweise den Rollen sind oftmals fließend und die Mitglieder der Szene-Elite bewegen sich mehr oder weniger in mehreren Aufgabengebieten gleichzeitig. Dies hat nicht zuletzt auch häufig mit der eher reduzierten Anzahl der Mitglieder in der Szene-Elite zu tun – folglich müssen wenige Personen dafür sorgen, dass alle notwendigen Arbeiten erledigt werden. Das folgende Beispiel zeigt, wie fließend die Übergänge sein können:

"Als éischt muss d'emol e Konzept hunn. Dat heescht, du hues e Grondkonzept: (...), di soll esou an esou ausgesinn. Da muss de deng Location sichen. Dat heescht, du muss kucke, wou maache mer et? Wéi grouss wëlle mer et maachen? (...) Dann – wéien Datum hëls de? Dat ass ganz wichteg. An da setz d'en Dossier zesummen, deen s de de Sponsoren gëss. Dat heescht, am Dossier schreifs de, wat d'äi Konzept ass, wous de gär méchs, wéi dat Ganzt ausgesäit, wi (...) di läsch Joeren ausgesinn. Bon an da gees de bei d'Sponsore., da sees de deenen emol wat d'Saach ass an da fänks de lues a lues un mat deenen Leit zesummenzeschaffen. An dann och ebe mat de Butteker zesummenzeschaffen, also mat de Gedränkshändler, (...)"¹⁸² (Interview 12:60)

Mehrere Gesprächspartner bewegen sich darüber hinaus in verschiedenen Szenegruppen gleichzeitig; und hierbei kann es sich um eine Szenegruppe mit oder ohne formale Struktur handeln. In der Regel füllen sie auch in jedem Szenegruppen-Kern, in dem sie sich bewegen, eine Funktion und/ oder einen Aufgabenbereich aus. Einerseits kann es sein, dass sie innerhalb verschiedener Szenegruppen dieselbe Funktion und/ oder dasselbe Aufgabengebiet ausfüllen, die Arbeitsinhalte und Aufgaben sich aber nicht gänzlich ähneln, die Schwerpunkte in der Arbeit zum Beispiel verlagert sind. Andererseits muss es sich nicht zwangsläufig um jeweils die gleiche Funktion oder das gleiche Aufgabengebiet handeln. Oftmals nehmen sie zwar mehr oder weniger ähnliche Aufgaben wahr, aber die Intensität und die Rollenkombination ändern sich dann meist. Wer in der einen Szenegruppe als Administrator und Organisator bezeichnet werden kann, übernimmt zum Beispiel in einer anderen Szenegruppe die formale Funktion des Sekretärs und übernimmt im Organisationsbereich vornehmlich Umsetzungsarbeiten, zum Beispiel Auf- und Abbau.

Funktion- und/ oder Rollenkombinationen scheinen eher die Regel zu sein. Die Gesprächspartner lassen sich allesamt nicht auf eine einzelne Funktion/ Rolle reduzieren. Wie sich später in der Auswertung der Motive zeigen wird, stiegen die meisten der Gesprächspartner über einen bestimmten Bereich oder eine bestimmte Aufgabe in ihr Szeneengagement ein. Mit zunehmender (Szene-)Erfahrung der Personen kam es im Laufe der Zeit zu einer Erweiterung/ Ausweitung des

¹⁸² Zuerst brauchst du ein Konzept. Das heißt, du hast ein Grundkonzept: (...), es soll so und so aussehen. Dann musst du eine Location suchen. Das heißt, du musst gucken, wo machen wir das? Wie groß wollen wir das machen? (...) Dann – welches Datum nimmst du? Das ist ganz wichtig. Und dann stellst du ein Dossier zusammen, dass du den Sponsoren gibst. Das heißt, im Dossier gibst du an, was dein Konzept ist, wo du es machen willst, wie das Ganze aussieht, wie (...) es die letzten Jahre aussah. Dann gehst du zu den Sponsoren, dann sagst du ihnen, was die Sache ist und dann beginnst du langsam mit ihnen zusammenzuarbeiten. Und dann eben mit den Läden zusammenzuarbeiten, also mit den Getränkehändler, (...). (Übersetzung jz)

Aufgabenbereiches ('Job enlargement') und/ oder zu einer Aufgabenbereicherung ('Job enrichment'). Auch momentane Rollenkombinationen ergaben sich im Laufe der Zeit, nicht selten gekoppelt an bestimmte Situationen, die es beispielsweise notwendig machten, sich einer Aufgabe anzunehmen. Die (Szene-)Erfahrung steht hier weniger im direkten Zusammenhang mit dem faktischen Alter der Personen. Ihren Szenebiographien ist zu entnehmen, dass die Gesprächspartner in der Regel erst im späte(re)n Jugendalter bestimmte Aufgaben und Funktionen und dem zur Folge auch die damit einhergehende Verantwortung übernehmen beziehungsweise sie ihnen anvertraut wird. Eine Ausnahme in diesem Zusammenhang bilden hier zum Beispiel jugendliche Gründungsmitglieder. Sie müssen bereits früher in verschiedene Rollen schlüpfen und diverse Aufgaben(-gebiete) ausfüllen.

Die nachstehende Tabelle (Abb. 28) gibt Aufschluss darüber in welchen Bereichen und Rollen sich die einzelnen Gesprächspartner in ihren jeweiligen Szenen wiederfinden lassen. Aus Gründen der Übersicht wurde auf eine detaillierte Darstellung pro Person insofern verzichtet, als dass nicht unterschieden wird ob, sie die Rollen in einer, mehreren oder unterschiedlichen Szenegruppen ausführt – dargestellt ist jeweils die Summe an Rollen die eine Person bekleidet.

| | Administrator | Organisator | Experte | Kommunikator |
|----------------|---------------|-------------|---------|--------------|
| LAN | | | | |
| Laurent | X | X | | X |
| Luss | X | X | | X |
| Luc | X | X | X | X |
| Leo | X | X | X | |
| Louis | | | | |
| Techno | | | | |
| Theo | X | X | X | X |
| Tom | X | X | | X |
| Timo | X | X | X | X |
| Thierry | X | | | X |
| Parkour | | | | |
| Pontus | | | X | |
| Pascal | X | X | | |
| Perry | | | X | X |
| Phil | X | X | | X |
| Paulo | X | X | | X |
| Pete | X | X | | |

Abb. 28. Rollenzuschreibung der Gesprächspartner
(eigene Darstellung)

Dass ein Aufgabengebiet zugunsten einer anderen Rolle komplett aufgegeben wird oder Aufgabengebiete untereinander gewechselt oder getauscht werden, im Sinne einer 'Job rotation', ist offenbar nicht üblich. Ein ersatzloser Rückzug aus einem Aufgabengebiet ist eher wahrscheinlich. Wer in einen Aufgabenbereich einsteigt, scheint diesem auch verbunden zu bleiben, was nicht verhindern muss, dass es zeitweise zu einer Reduktion des Einsatzes kommen kann.

Kombinationsmuster in Bezug auf die Aufgabengebiete und Rollen ließen sich zwischen den Gesprächspartnern nicht aufweisen, weder szeneeintern noch im Vergleich der Szenen untereinander. Allerdings zeigt sich, dass die beiden Aufgabengebiete des Administrators und des Organisators bei der Mehrheit der

Gesprächspartner Hand in Hand gehen. Diejenigen, die entscheiden, setzen meist auch die Entscheidungen praktisch um. Einige Rollen scheinen zudem eher die Chance zu bieten, aufgabenübergreifend zu arbeiten. Als DJ ist man zwar zunächst der Experte auf seinem Gebiet. Darüber hinaus bietet und ebnet diese Rolle gegebenenfalls den Einstieg in die Organisation von (eigenen) Partys und zum Beispiel die damit einhergehende Administration und Öffentlichkeitsarbeit. Die einzelnen Bereiche liegen nah beieinander¹⁸³.

Die Art und Weise, wie die Gesprächspartner über ihre Aufgaben(-bereiche) sprachen, lässt vermuten, dass sie persönliche Vorlieben, aber auch Prioritäten haben. Dies zeigt sich zum Beispiel daran, dass:

- Aufgabenbereiche nicht erwähnt wurden, obwohl sie offensichtlich und sichtbar sind und sich aus der Beobachtung oder aus Selbstzeugnissen ablesen lassen,
- Administrative (formale) Aufgaben oftmals erst durch nachdrückliches Nachfragen beschrieben wurden. Es entstand der Eindruck, als handle es sich hier eher um Aufgaben, die erledigt werden, denen aber keine direkte Szenebedeutung beigemessen wird,
- Die Gesprächspartner sich etwas zurückhaltend in den Ausführungen zu Bereichen zeigten, die sich nicht unmittelbar auf den Fokus der Szene bezogen. Aufgabenbereiche hingegen, die einen eindeutigen Bezug zur Szene und der jeweiligen Disziplin aufwiesen (zum Beispiel Orga, DJ, Trainer), wurden wesentlich ausführlicher geschildert,
- Einige Aufgaben scheinen sich auch in ihrer Umsetzung verselbständigt zu haben, sie werden ausgeführt und erst beim intensiven Nachdenken und Nachforschen wird man sich selbst der Aufgaben wieder bewusst. (In den Gesprächen zum Beispiel als Antwort auf die Frage: "Was müsste ich mitbringen, um deinen Job zu machen?"),
- Der zeitliche Aufwand und der Einsatz für das Engagement mit der Aufgabe beziehungsweise dem Aufgabengebiet variieren können¹⁸⁴.

Auf die Frage, wie die Gesprächspartner ihr Engagement zeitlich bewältigen und wie sich das Szeneleben mit dem Privat- und Berufsleben unter einen Hut bringen lässt, sind die Antworten ziemlich eindeutig. Es gilt, ein Gleichgewicht zwischen den unterschiedlichen 'Leben' herzustellen, das Szeneleben seinerseits findet nach 'Lust und Laune' statt. Dabei richten die Gesprächspartner ihren Blick ausschließlich auf das Ausüben und Leben des Szenethemas, sprich das Gaming, das Ausgehen, DJing oder das praktische Ausüben des Parkour. Ein beliebter Vergleich ist für einige Gesprächspartner das Training eines Amateurfußballers. So wie der Fußballer mehrmals die Woche zum Training geht, zwei Stunden kickt und nahezu jedes Wochenende ein Spiel hat, gehen die Gesprächspartner ihrer Leidenschaft fast täglich für eine bestimmte Zeit nach und genießen am Wochenende oder ab und an die Party, das gemeinsame (Outdoor-)Training, das Spiel.

¹⁸³ Hier sei nur angemerkt, dass nicht zwangsläufig jeder DJ auch (eigene) Partys organisiert. So wie auch nicht jeder Eventproduzent zwangsläufig auch DJ-Kompetenzen aufweist.

¹⁸⁴ Es sei hier darauf hingewiesen, dass die Unterschiede im zeitlichen Aufwand und Energie gegebenenfalls auch damit zu tun haben können, dass verschiedene Aufgaben nach wiederholter Ausführung einer Art Routine unterliegen können und weniger zeitintensiv sind.

Wer als Gamer, DJ oder Traceur herausragen und beeindrucken will, muss selbstverständlich regelmäßig und viel üben. Ein mindestens ein- bis zweistündiger täglicher Einsatz ist dabei nicht ungewöhnlich für die Gesprächspartner aus allen drei Szenen. Dieser zeitliche Einsatz dient zunächst dazu, nur die Leidenschaft für das Szenethema zu befriedigen. Darüber hinaus investieren sie Zeit und Energie in weitere Arbeiten, die allerdings keiner in der Form als Investition für die Szene verbucht.

Im Gegensatz zur eigentlichen Leidenschaft können diese Aufgaben regelmäßig stattfinden, müssen aber nicht. Einige der Aufgaben erfordern auch nur zeitweise einen mal mehr, mal weniger zeitlich intensiven Einsatz, wie etwa im folgenden Beispiel:

"Gesprächspartner: Bei eis (...) - huet dat Ganzt a sech- huet dat Ganzt vum Opriichten bis dat Ganzt fäerdeg war, huet 38 Stonne gedauert. Dat heescht, mir hu moies um hallwer sechs ugefaang mat opriichten (...). Um aacht Auer owes huet den Event ugefaangen.

Interviewer: Bis moies um sechs.

Gesprächspartner: Bis moies um sechs. Um sechs Auer hu mer ugefaang mat ofriichten an du ware mer owes um- halwer aacht war ech doheem. Dat heescht, dann ass een (...) aachtandresseg Stonnen, wu s de voller Adrenalin bass an dann ass et eriwwer."¹⁸⁵ (Interview 12:194-196)

Gemein ist den Tätigkeiten aber, dass nur wenige Gesprächspartner sie im Rahmen der Beschreibung ihrer Szenetätigkeit benennen. Erst durch gezielte Rückfragen¹⁸⁶ konnten bei einigen Gesprächspartnern eben solche präzisieren Aufgaben herausgefiltert werden. Wobei auch hier zunächst meist immer die Grobform in den Vordergrund gerückt wurde – zum Beispiel: 'ich organisiere Partys' – was aber im Einzelnen damit gemeint ist, musste schrittweise erfragt und nachher herausgearbeitet werden. Einige Aufgaben konnten auch erst über die Beobachtungssequenzen und die Analyse von Selbstzeugnissen ermittelt werden.

Es hat den Anschein, dass einige Gesprächspartner diverse Aufgaben, aber auch Aufgabengebiete, nicht unmittelbar als Szenetätigkeiten denken. Aber auch bei der genaueren Beschreibung der oben aufgezeigten Aufgabengebiete sind sie mit ihren Ausführungen eher zurückhaltend, insofern als dass sie ihren Einsatz und die Aufgaben als nichts Besonderes darstellen – sie stellen ihr Licht oftmals unter den Scheffel. Eine Ausnahme stellt der Bereich der Organisation, hier bereitet das Benennen der Aufgaben weniger Schwierigkeiten. In der Regel werden hier auch die Beschreibungen und Aufgaben unmittelbar mit der Leidenschaft für das Szenenthema in Verbindung gebracht.

¹⁸⁵ Gesprächspartner: Bei uns (...) - hat das Ganze an sich- hat das Ganze vom Aufbau bis das Ganze fertig war. Hat 38 Stunden gedauert. Das heißt, wir haben morgens um halb sechs mit dem Aufbau begonnen. Um acht abends hat das Event angefangen. Interviewer: Bis morgens um sechs. Gesprächspartner: Bis morgens um sechs. Um sechs Uhr haben wir mit dem Abbau begonnen und dann waren wir- halb acht war ich zuhause. Das heißt, dann ist man (...) achtunddreißig Stunden, in denen du voller Adrenalin bist und dann ist es vorbei. (Übersetzung jz)

¹⁸⁶ Als sehr fruchtbar erwies sich in diesem Zusammenhang die Frage "Was sollte ich mitbringen/ können, wenn ich ab morgen deinen 'Job' in der Szene übernehmen müsste?"

10.3 Rückbindung an die theoretische Rahmung des Szene-Elite-Engagements

Setzen wir die vorliegenden Ergebnisse aus der Feldforschung in Bezug zu der theoretischen Rahmung und Beschreibung zum Szene-Elite-Engagement (siehe Kapitel 4.3), lässt sich größtenteils ein Konsens mit den theoretischen Vorüberlegungen aufzeigen. In zwei Punkten hingegen kann den theoretischen Vorgaben nicht oder nur bedingt zugestimmt werden; dem Einsatz nach Lust und Laune sowie der Frage nach der Effektivität des Engagements.

Wie bereits aufgezeigt, konnte die Aussage von Hitzler und Niederbacher (2010b), dass es sich beim Szene-Engagement um einen Einsatz nach Lust und Laune handelt, so nicht bestätigt werden. Zwar hat sich gezeigt, dass in der Selbsteinschätzung der Gesprächspartner dieses Prinzip durchaus zutrifft, beim genaueren Ausdifferenzieren des Engagements aber deutlich wird, dass es sich hier durchaus um ein regelmäßiges intensives Arbeiten handelt. Dabei kann es sich auch um arbeitsintensivere Phasen handeln, die für die verschiedenen Aufgaben unterschiedlich ausfallen können. Es scheint viel eher, dass die Bereitschaft, sich freiwillig in der Szene zu engagieren, ähnlich wie im Ehrenamt, eben nicht auf dem Lust-Laune-Prinzip basiert, (siehe Kapitel 4.1), sondern an zeitliche und organisatorische Rahmenbedingungen angepasst wird (siehe unten).

Weiterhin weisen die Autoren darauf hin, dass es sich bei diesem Engagement um eine extensive Betätigung handelt und sich der Szenegänger oftmals nicht durch andere Verpflichtungen und Loyalitäten abhalten lässt. Die Szeneaktivität hat Vorrang. Insbesondere für Mitglieder der Szene-Elite macht die Szeneaktivität einen bedeutenden Teil des (Freizeit-)Lebens aus, da neben der Leidenschaft an sich noch Zeit und Arbeit in die zusätzlichen Aufgabengebiete und Rolle(n) investiert werden muss. Den Gesprächspartnern zufolge gilt es, ein Gleichgewicht zwischen Szene, Job und Privatleben zu finden. Veränderungen im Beruf oder im Privatleben (zum Beispiel Familiengründung) wirken sich nichtsdestotrotz auf die Szeneaktivität aus. Eher selten leidet die Intensität der Begeisterung und der Leidenschaft für das Szenethema darunter, vielmehr laufen das Szeneengagement und die Aufgaben dann wesentlich organisierter ab. Erforderlich wird ein *effektives* Zeitmanagement, so dass es sich in den Alltag einfügen lässt und an die beruflichen und/ oder familiären Bedingungen angepasst wird. Es wird noch weniger ein Einsatz nach Lust und Laune.

Es mag durchaus für kleinere Szene-Veranstaltungen zutreffen, dass die Mitglieder der Szene-Eliten nicht jedes Mal die Aktivität und ihren eigenen Einsatz auf die Effektivität hin überprüfen. Es ist zunächst nicht relevant ob nun nur wenige oder sehr viele Traceurs am Training am Samstag teilnehmen, ob bei der VOD-Party nur eine Handvoll Gamer zugegen sind. Zielvorgabe scheint in solchen Fällen eher die Tatsache zu sein, dass die Aktivität stattfindet, und weniger die Bestimmung der Rahmenbedingungen, zum Beispiel der Teilnehmerzahl. Wenn im schlimmsten Fall eine kleine Veranstaltung ausfällt, ist das womöglich ärgerlich oder enttäuschend, es hält die Mitglieder jedoch nicht davon ab, die nächste Veranstaltung anzuvisieren. Dies zeigt sich zum Beispiel an der Szenegruppe von PK-Lux, die nach wie vor ohne formale Strukturen operiert.

Ob die Frage nach der Effektivität auch unbeachtet bleibt, wenn es sich um größere Veranstaltungen handelt, lässt sich anhand der Aussagen der Gesprächspartner eher bezweifeln. Dies ist besonders bei Veranstaltungen der Fall, die aus privaten Mitteln finanziert und durch SponsorInnen unterstützt werden. Um sowohl einem finanziellen Fiasko zu entgehen als auch die SponsorInnen zu befriedigen und möglichst als DauerpartnerInnen zu gewinnen, sollte die effektive Zielvorgabe auch möglichst erreicht werden. In der Regel bestärkt ein positiver Ausgang, das nächste Projekt anzugehen (vgl. Kapitel 5). Der Erfolg einer Party entscheidet darüber, ob Kooperationen mit SponsorInnen möglicherweise fortgesetzt werden, ein DJ beim nächsten Mal wieder engagiert wird, ob die Werbestrategie überarbeitet werden muss. Insbesondere in der Techno-Szene bewegen sich die Mitglieder der Szene-Eliten auf dieser Ebene. Die 800er LAN-Party, die letztlich nie stattgefunden hat (siehe Kapitel 9.2: History), ist ein Beispiel dafür, dass effektives (Vor-)Arbeiten absolut notwendig ist. Die Party kann aber gleichzeitig von Faktoren abhängig sein, auf die kein Einfluss ausgeübt werden kann. Das Risiko eines möglichen Fiaskos wurde als zu groß eingestuft und deshalb das Projekt auf Eis gelegt. Bei den Traceurs ließe sich die Frage stellen, ob ihnen bei deutlich schrumpfenden Teilnehmerzahlen überhaupt kein Anrecht auf Räumlichkeiten gewährt beziehungsweise das bestehende Anrecht beschnitten werden würde. Die Mitglieder der Szene-Eliten sind sich auch bewusst, dass eben der Erfolg oder auch der Misserfolg einer Veranstaltung sich auf die allgemeine Stimmung der Szene auswirkt beziehungsweise auswirken kann.

Was, wie es scheint, nicht passiert, ist, dass die Mitglieder der Szene-Eliten die Effektivität einer Aktivität oder Veranstaltung in Bezug mit dem erbrachten Einsatz und Engagement bringen. Es wird so viel Zeit und Arbeit investiert wie nötig ist, um die Veranstaltung, das Event umzusetzen. Sie planen, organisieren und evaluieren ihre Aktivitäten und Veranstaltungen möglichst genau. Ob die Zielvorgabe letztlich erreicht wurde und das Arbeiten effektiv war, entscheidet sich einerseits sicherlich daran, ob die Aktivität, die Veranstaltung, das Event individuell als Erfolg verbucht wird, andererseits aber auch daran, ob sich die Veranstaltung finanziell und für die Szene getragen hat. Letzteres muss sich nicht unmittelbar an jeder einzelnen Veranstaltung ausmachen, es reicht den Mitgliedern der Szene-Elite oftmals auch, wenn das Resultat in der Summe stimmt.

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Mitglieder der Szene-Elite in der Tat negative Konsequenzen und Versäумtes nicht aufrechnen. Dies könnte zum Teil vielleicht erklären, warum sie sich von dem wellenartigen Verlauf des Szenegeschehens (siehe Kapitel 9.10.1) und den Brüchen in der Szene nicht entmutigen lassen und weitermachen. Aus den Gesprächen ließ sich entnehmen, dass sie sowohl die negativen als auch die positiven Konsequenzen ihres Handelns und ihrer Aktivitäten wahrnehmen. In der Regel lernen sie aus diesen Konsequenzen und verbuchen sie als Erfahrung, auf deren Wert sie immer wieder zurückgreifen (können). Bei zwei Gesprächspartnern aus zwei verschiedenen Szenen sowie bei anderen Szenemitgliedern (im Verlauf von Gesprächen während der Beobachtungssequenzen) ließ sich hingegen ein Aufrechnen der negativen Konsequenzen nachzeichnen. Es äußerte sich vor allem im Auflisten von gescheiterten Veranstaltungen und einer verstärkten Kritik an allen Faktoren,

Bereichen und Aufgaben in der Szene, die nach ihrer Auffassung nicht (mehr) funktionieren. In allen Fällen haben diese Personen entweder ihre aktive Szene-Eliteaktivität reduziert oder gänzlich eingestellt, in diesem Fall dann auch das Szenelevel 'Freunde' oder gar 'Szenegänger' gewechselt. Es lässt sich fragen, ob etwa das Aufrechnen negativer Konsequenzen quasi den Anfang vom Ende des aktiven Engagements in der Szene-Elite nach sich zieht.

Um überhaupt zur Szene dazuzugehören, muss die Bereitschaft zum Engagement, organisatorische und produktive Leistungen zu erbringen, vorhanden sein (vgl. Haunss, 2004; Hitzler & Niederbacher, 2010b). Wie sich im weiteren Verlauf der Datenergebnisse zu den Motiven zeigen wird, zeichnen sich die Gesprächspartner, sofern sie keine Gründungsmitglieder sind, dadurch aus, dass sie bereits früh in ihrer Szenekarriere bereit waren, die Ausführung von Aufgaben und Arbeitsschritten zu übernehmen, zum Beispiel beim Auf- und Abbau. Zumindest in Bezug auf die Szenetätigkeit weisen sie eine grundlegende Bereitschaft auf, mit anzupacken und dafür zu sorgen, dass Veranstaltungen und Events (für die anderen TeilnehmerInnen) reibungslos ablaufen können. Früh gezeigte Bereitschaft vermag sich also möglicherweise positiv auf den Eintritt in das Engagement in der Szene-Elite auszuwirken, kann aber anhand der vorliegenden Daten nicht als zwingende Voraussetzung verstanden werden.

Die Gesprächspartner zeichnen sich nahezu ausnahmslos durch ihre '100% Identifizierung' (vgl. Farin, 2001) mit der Szene aus, egal ob es sich um die befragten Traceurs, Gamer oder Technoide handelte. Sie identifizieren sich mit ihren jeweiligen Szenegruppen oder der Szene als solche, die, wie die Traceurs es beschreiben, die zweite Familie sind. In ihren Darstellungen und Schilderungen zu ihrer jeweiligen Leidenschaft klang jeweils eine Begeisterung mit, die nur schwer mit Worten nachzuzeichnen ist. Diese Begeisterung zeigte sich zudem in den Beobachtungssequenzen, wenn die Szenemitglieder, ungeachtet der Beobachtung ihrer Leidenschaft nachgingen. Besonders deutlich ließ sich die Identifizierung mit und die Begeisterung für die Szene dann vernehmen, wenn selbst negativ gewertete Erlebnisse oder Situationen (in der Szene) ihrem Engagement keinen Abbruch verleihen konnten. Bei einigen Gesprächspartnern ließ sich zwar ohne Weiteres ihre Begeisterung für das Thema erkennen, die Intensität ihre Bindung an die Szene ließ sich nur schwer ausmachen. Es handelt sich um Personen, die ihre Aktivität innerhalb der Szene-Elite reduziert haben beziehungsweise die Szene-Elite mittlerweile verlassen haben.

Wie bereits dargelegt, muss es sich bei den Mitgliedern der Szene-Elite nicht zwangsläufig um langjährige Szenemitglieder handeln. Die Gesprächspartner weisen allerdings in der Regel eine mehrjährige Szenemitgliedschaft und Szenelaufbahn auf, bevor sie Mitglieder der Szene-Elite wurden. Ausnahmen bilden die Gesprächspartner, die in ihrer Funktion als Gründungsmitglieder ihre Szenelaufbahn im Sinne Rohmanns (1999; siehe auch Kapitel 3.3.3) im Eiltempo durchliefen. Die Zeitspanne in der die Szenelaufbahn zur Szene-Elite durchschritten wird, ist bei den Traceurs um etwas geringer als etwa bei den Mitgliedern der LAN- und Techno-Szene-Eliten. Dies kann in diesem Fall auch daran liegen, dass es sich um noch eine recht 'junge' Szene handelt, die jetzt aktive

Menschen braucht und nicht darauf warten kann, dass diese erst über Jahre ihr Interesse und ihre Kompetenzen unter Beweis stellen.

Nebst ihrem weitreichenden Fachwissen über Techno, Gaming oder Parkour zeichnen sich die Gesprächspartner durch ein umfangreiches Wissen über die Szenekriterien aus, um Veranstaltungen planen und durchführen zu können. Sie verfügen zudem über ein weitreichendes Wissen über sceneinterne Angelegenheiten, mikro- und makropolitische Strukturen und Verbindungen und sie wissen, wie man sich konform in der Szene bewegt. Sie kennen zwangsläufig alle 'In's und 'No-go's, da sie die Regeln und den Szenecode selbst (mit-)gestalten.

Aus dem Vorangegangenen ist ersichtlich geworden, dass die Gesprächspartner durchaus zur Szene-Elite gezählt werden können, da sie maßgeblich an der Produktion von Veranstaltungen, Events, Treffen und Treffpunkten beteiligt und für sie verantwortlich sind. Aus manchen Transkripten und Beobachtungssequenzen ließ sich entnehmen, dass einige Gesprächspartner heute bekannte Figuren in der Szene sind, deren Wort und Meinung über die Szene-Elite hinaus Gewicht hat. Durch ihre langjährige Szenetätigkeit haben ihr Wirken und ihre Aktivitäten in der jeweiligen Szene Spuren hinterlassen. Sie waren zudem an bedeutenden Szene-Events beteiligt. Keiner der Gesprächspartner sieht allerdings für sich die Möglichkeit, aus der Szenetätigkeit einen Beruf zu machen. Sie sehen die Szene und das Betätigungsfeld in Luxemburg als zu klein und zu gering an. Dass sie die kommerziellen Chancen erkennen, lässt sich demnach so erklären, als dass sie die Lage vor Ort realistisch einschätzen können. Diese Chancen sind eher gering und das wenige Potential, das sich für sie und/ oder die Szene diesbezüglich ergibt, schöpfen sie auch aus. Auch das Ausland bietet in diesem Zusammenhang keine direkte Alternative, da der Markt dort zumeist bereits 'gesättigt' ist. Es hat aber nicht den Anschein, als würden die Gesprächspartner dies bedauern.

Die in den Szenebeschreibungen angeführten Beziehungen zu regionalen und überregionalen Szenen und Szenegruppen sind zum Teil über oder durch die Gesprächspartner zu Stande gekommen beziehungsweise werden von ihnen weiterhin gepflegt:

"Also ech war- mir haten eng Zäit ganz eng Kontakt mat [Ortschaft] Leit, déi och LANen organiséiert hunn. (...) An du hu mer si gefrot: 'Hei kënnst der eis net e puer Tippe ginn, ne? Well 't huet eis u sech gutt gefall.' An du hu se eis sou Tippe ginn an- di nächst LAN, déi si gemaach hunn, hu si eis och geholl- gefrot fir hëllefen ze kommen. Du hu mer gesot: 'Jo, da gi mer e bëssen hëllefen bei iech.' (...) Dat war dann esou een Austausch vun, vu Wëssen. Dat war zimlech wëss- flott fir di zwou Säiten. Well di zwou Säite da nei Iddie krit hunn a mir kruten al Iddien [hier im Sinne von Erfahrung]. (...)." ¹⁸⁷ (Interview 10:112)

Mehrere von ihnen bewegen sich ab und an auch auf Veranstaltungen und Events im (benachbarten) Ausland, um eben die Kontakte und Netzwerke zu pflegen, aber auch wenn möglich zu erweitern. Dies kann mitunter dazu führen, dass sie nicht nur in der

¹⁸⁷ Also ich war- wir hatten eine Zeit ganz engen Kontakt mit Leuten Aus [Ortschaft], die auch LANs organisiert haben. (...) Und dann haben wir sie gefragt: 'Könntet ihr uns nicht ein paar Tipps geben? Denn es hat uns gut gefallen.' Und dann haben sie uns Tipps gegeben und- die nächste LAN, die sie organisiert haben, haben sie uns auch gefragt, ob wir helfen könnten. Da haben wir gesagt: 'Ja, dann greifen wir euch etwas unter die Arme.' (...) Das war dann so ein Austausch von Wissen. Das war ziemlich wiss- toll für beide Seiten. Denn beide Seiten haben neue Ideen gekriegt und wir bekamen alte Ideen [hier im Sinne von Erfahrung]. (Übersetzung jz)

eigenen Szene(gruppe) vor Ort, sondern auch in befreundeten Szene(gruppe)n über bestimmte Privilegien verfügen, zum Beispiel Zugang zum VIP-Bereich oder zum Backstage-Bereich auf einer Techno-Party zu haben, das Vorecht auf die Platzvergabe auf einer LAN-Party zu genießen, das Recht Personen 'freien Eintritt' zu gewähren.

Wie den Ergebnissen zum Engagement der Gesprächspartner zu entnehmen ist, lassen sich diverse Rollen herauskristallisieren, die der Szene-Elite eigen sind beziehungsweise Szenemitglieder, die diese Rollen ausfüllen, zur Szene-Elite zugerechnet werden können. Darüber hinaus können die diversen Rollen für die Szene-Eliten der drei Szenen LAN, Techno und Parkour nachgewiesen werden. Es handelt sich folglich um Aufgaben und Rollen, die für den (Fort-)Bestand einer Szene von Wichtigkeit zu sein scheinen. Sollten sich die Aufgabengebiete und die Rollen, der qualitativen Heuristik folgend, auch in anderen Szenen nachweisen lassen, kann überlegt werden ob und inwiefern das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher sich gegebenenfalls um diesen (Rollen-)Faktor ergänzen und erweitern ließe.

11 Ergebnisse zu Motiv und Motivation: die Entwicklung des Maynooth-Modells

Im vorangegangenen Kapitel wurden die Aufgabenbereiche, Aktivitäten und Rollen identifiziert, die das Engagement der Mitglieder der Szene-Eliten umfassen und beschreiben. Dieses Engagement stellt die (Re-)Produktion des Szenelebens und Szenegeschehens sicher. Was aber veranlasste letztlich die Gesprächspartner überhaupt erst in und für ihre Szene aktiv zu werden, sich zu engagieren und im Folgeschritt das begonnene Engagement fortzuführen?

Die Ermittlung der Motive für das Engagement führt zunächst über die Nachzeichnung der Beweggründe der Gesprächspartner zu ihrem Einstieg in die Szene. Sodann werden anhand sieben induktiv abgeleiteter Oberkategorien die Motive aufgeschlüsselt, die dazu führten, dass die Gesprächspartner über das gemeine Szeneengagement hinaus, aktiv wurden. Daran anschließend werden, mittels der im Theoriekapitel zum Engagement vorgestellten Kategorien aus dem ehrenamtlichen Engagement, die Bleibemotive der Gesprächspartner ermittelt, sprich, die Motive und Beweggründe dafür, das begonnene Engagement weiterzuführen.

11.1 Motive für den Einstieg in die Szene

Der Einstieg in die Szene und die damit verbundenen Beweggründe stellten im ursprünglichen Forschungsdesign keinen Untersuchungsgegenstand dar. In der Erhebungssituation dienten die Erzählungen zum Szene-Einstieg nicht selten als Einstieg in die Gespräche. So lieferten die Gesprächspartner eine Reihe Daten, die nicht zu letzt Dank der 100%-Regel der qualitativen Heuristik in der Datenauswertung Berücksichtigung fanden. Es erschien also angebracht, die Daten zum Einstieg in die Szene auszuwerten und gegebenenfalls Korrelationen zwischen den Motiven des Szene-Einstiegs und des Engagement-Einstiegs herauszufiltern. Sicherlich wären in diesem Zusammenhang weiterführende Daten zur Kontrastierung hilfreich gewesen, zum Beispiel von Szenemitgliedern, die sich eben nicht in der Szene-Elite engagieren. Dann wäre ein Herausarbeiten von Unterschieden in der Motiv- und Motivationslage von Szenemitgliedern die sich engagieren und solchen die vornehmlich 'konsumieren' möglich gewesen. Dies ließe sich als Themenschwerpunkt für weiterführende Forschungen denken.

Wie in der Darstellung der Datenanalyse bereits aufgezeigt wurde, handelt es sich bei den Motiven zum Szene-Einstieg nicht aus der Theorie abgeleitete Kategorien, sondern die Kategorien wurden ausgehend von den Aussagen der Gesprächspartner ermittelt. Die herausgearbeiteten Kategorien konnten im Anschluss unter sechs Oberbegriffen zusammengefasst werden. Aus den Ergebnissen können allerdings keine eindeutigen Rückschlüsse auf die Gewichtung der einzelnen Motive und Faktoren oder auf die Wechselwirkung einzelner Faktoren für die individuelle Szenelaufbahn getroffen werden. Wie im oben erwähnten Fall, böte sich dies als Themenkomplex für weitere Forschungen an.

Die Beweggründe der Gesprächspartner für ihren Szene-Beitritt und die Faktoren die sich auf ihre Entscheidung unterstützend ausgewirkt haben, lassen sich wie folgt beschreiben. Bevor die Gesprächspartner überhaupt Kenntnis von ihrer jeweiligen Szene nahmen, noch bevor sie sich in ihr bewegten, haben sie bereits erste Vorerfahrungen mit dem thematischen Schwerpunkt, mitunter auch bereits in dem Aufgabengebiet, das sie später vornehmlich in der Szene übernahmen, gesammelt. So haben die Gamer in der Regel bereits im Vorfeld Computerspiele gespielt, sich über Fachzeitschriften informiert und sich mit Freunden zum gemeinsamen Spiel am Computer verabredet. Bei den Technoiden ließen sich zum Teil die frühe Vorliebe für Musik und Vinyl-Schallplatten nachweisen sowie erste Erfahrungen mit dem Organisieren von kleineren Feten oder Jugendpartys. Die Traceurs hatten ihrerseits in der Regel mehr oder weniger positive Erfahrungen in anderen Sportarten und Sportvereinen gesammelt. Ihr erster Kontakt mit Parkour erfolgte mehrheitlich über szenespezifische Videos auf YouTube oder ähnlichen Videokanälen.

Der Eintritt in die Szene erfolgte im Schnitt wenige Jahre nach den ersten Erfahrungen in dem jeweiligen Themenbereich, für die meisten zwischen dem 16ten und dem 18ten Lebensjahr. Dies beruht in einigen Fällen nicht zuletzt auf der Tatsache, dass der Zutritt zu Veranstaltungen und Events, etwa bei LAN und Techno, oftmals einer Altersbegrenzung unterliegt (siehe Kapitel 9). Bei Parkour haben etwa Jugendliche in dem Alter ihre Crew gegründet beziehungsweise die Gründung der beiden Communitys EOL und PK Lux fiel für die Gesprächspartner in diese spezifische Altersphase.

Die meisten Gesprächspartner können sich meist noch an ihren ersten Kontakt mit der Szene, die erste Party, das erste Training erinnern. Der Einstieg in die Szene lässt sich allerdings weniger ausschließlich an ein bestimmtes Event oder ein bestimmtes Datum koppeln. Der Einstieg verlief eher fließend – durch wiederholte Teilnahme, war man irgendwann mit dabei. Im Prinzip haben sie ihren ersten Kontakt mit der Szene zusammen mit gleichgesinnten Freunden erlebt, mit denen sie gegebenenfalls bereits die ersten Vorerfahrungen gemacht haben: zum Beispiel wurden sie zu einer Veranstaltung von Freunden oder Bekannten eingeladen und mitgenommen oder sie haben selbst Freunden zur Teilnahme an einer Party und als Begleitperson bewogen. Gemein ist den Gesprächspartnern, dass sie, ihren Ausführungen nach zu urteilen, von Beginn an, sprich nach dem Besuch der ersten szenespezifischen Veranstaltung der Faszination der Events und der damit einhergehenden Atmosphäre erlegen waren. Ihnen wurde und war klar, dass es sich hier um ein Thema und eine Gemeinschaft handelte, die zu ihnen passte und die ihren Neigungen entsprach.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Zusammenspiel mehrerer Faktoren sich günstig auf das besondere Erleben der Gesprächspartner auszuwirken schien beziehungsweise es ausmachte:

- Auf Gleichgesinnte treffen und so erfahren, dass man nicht alleine ist,
- Das Erleben des Thema in Gemeinschaft mit mehreren oder vielen Gleichgesinnten,
- Vollkommene Akzeptanz für die eigene Leidenschaft erfahren,

- Sich wohl fühlen, sich am richtigen Platz spüren,
- Abschalten können und sich vollends der eigenen Leidenschaft widmen können
- im Beisein anderer, die eben genau das Gleiche erleben.

Im Vergleich mit den theoretischen Grundlagen zur Motivation, weisen sich besonders im letzten Punkt, Anzeichen für das Erleben von Flow (siehe Kapitel 5.3.3). Sich vollends auf eine Sache zu konzentrieren, sich dabei gut zu spüren und das Drumherum zu vergessen.

Vielleicht lässt sich entlang dieser Faktoren die eingangs beschriebene besondere Atmosphäre etwas näher greifen. Die Gesprächspartner kommen früh und schnell sowohl mit den szenespezifischen (Lebens-)Einstellungen anderer Szenemitglieder als auch mit der Philosophie und den vorherrschenden Wertvorstellungen in Berührung, mit denen sie sich fortan identifizieren. Während man sich beispielsweise bei LAN-Partys nun mit vielen anderen spielerisch im Wettkampf üben kann, reizt 'neue' Traceurs eher die Abwesenheit von Wettbewerb.

Für einige wenige Gesprächspartner ließen sich darüber hinaus zwei weitere unterschiedliche Faktoren für den Einstieg in die Szene ermitteln. So fanden sich Personen, die ihrerseits Szenegruppen gegründet und in Folge die Szene mitbegründet haben oder auch Personen, die bereits sehr früh in der Entstehungszeit der Szene dazugestoßen sind. Sie gelten quasi als 'Mitstreiter der ersten Stunde'.

An Vorraussetzungen, um überhaupt oder eben auch das erste Mal an szenespezifischen Veranstaltungen teilzunehmen, bedurfte es, den Aussagen der Gesprächspartner zufolge, nicht mehr als bereits in den Szenebeschreibungen angedeutet wurde (siehe Kapitel 9.10.5). So konnte es sein, dass Gamer durchaus ihre erste LAN-Party mit ihrem ersten eher leistungsschwachen Rechner erlebt haben oder sich gar zu zweit einen Rechner geteilt haben. Auch DJs gaben an gegebenenfalls zunächst auf alten Plattenspielern erste 'Gehversuche' gemacht zu haben oder sie hatten die Chance, sich an der Anlage von bereits etablierten DJs unter deren Anweisung zu probieren. Keiner der Gesprächspartner hat seinen Einstieg ausgerüstet mit allem notwendigen Zubehör erlebt.

Bereits beim Einstieg in die Szene ließ sich nachzeichnen, dass die Motivation der Gesprächspartner durch Motive unterschiedlicher Art gespeist wurden/ werden konnten. Betrachten wir die vorangegangenen Aussagen in Bezug auf dem der Studie zugrunde liegenden theoretischen Verständnis der Motivation: Der Weg in die Szene beruhte zwar vornehmlich auf der Vorliebe für einen bestimmten thematischen Schwerpunkt, er weist sich dennoch als einen Prozess aus, der sich durchaus am Rubikonmodell (siehe Kapitel 5.3) nachzeichnen lässt. Über erste Vorerfahrungen im kleinen Kreis und die Unterstützung durch Freunde und Bekannte (beides äußere Motivationsfaktoren) wurde die Entscheidung getroffen, sich das erste Mal in die Szene zu begeben. Sowohl die Leidenschaft an sich als zum Beispiel auch die Möglichkeit, weitere Gleichgesinnte zu treffen, wirkten ihrerseits auf die Entscheidung ein (innere Motivationsfaktoren). Die Erwartungen an die Teilnahme dürften sich womöglich vorwiegend danach gerichtet haben, dass sie die Ausgangssituation an Spaß und Gefallen überboten.

Die Gesprächspartner wurden (handlungs-)aktiv und haben an ihrem ersten Event teilgenommen. Selbst wenn sich der Einstieg der einzelnen Personen in den groben Zügen als sehr ähnlich darstellt, wiesen die Erfahrungen der Gesprächspartner dennoch erheblich individuelle Unterschiede auf. Nicht alle Faktoren trafen in gleicher Intensität für alle Gesprächspartner zu. Welche Auswirkung etwa die Reaktion des Elternhauses auf die Leidenschaft der Gesprächspartner ausübte, geht nur aus ganz wenigen Gesprächen hervor, und zwar vornehmlich dann, wenn die Eltern der Leidenschaft, aber auch der Szenetätigkeit eher positiv gesonnen waren. Die motivierende Reichweite dieses Faktors konnte hier nicht nachgezeichnet werden. Auch zeichneten sich zum Beispiel die Beziehungen zu den Freunden und Bekannten, die den Szeneeinstieg unterstützt und begleitet haben, durch unterschiedlich intensive Bindungen aus. Je nach Art und Intensität der Beziehung wirkten sie sich vermutlich unterschiedlich auf die Motivation, gegebenenfalls auch unterschiedlich auf eine mögliche vermeintlich selbstbestimmte Teilnahme aus. Die Erlebnisse, sich vor Ort aufgehoben und wohlfühlen und im Szenegeschehen aufzugehen, weisen bereits starke Komponenten auf, wie sie in der Flow-Theorie beschrieben werden (siehe Kapitel 5.3.3).

11.2 Motive für den Einstieg in das Szene-Elite-Engagement

Die kategorisierten Aussagen der Gesprächspartner zu ihren Anfängen und dem Einstieg in das aktive Engagement in ihrer Szene ließen sich unter sieben Oberkategorien fassen, anhand derer die Motive der Gesprächspersonen umrissen werden konnten. Im Einzelnen handelte es sich hierbei um die Oberkategorien: 'etwas bewegen', 'Gemeinschaft', 'soziale Ader', 'Spaß', 'eigene Ideen umsetzen', 'Lernmöglichkeiten', 'Interessen und Kompetenzen'. Die Oberkategorien wiesen Ähnlichkeiten zu den Ergebnissen von Dux et al. (2009) und Dresen (2007) zum Einstieg in das Engagement (im freiwilligen Ehrenamt) auf.

Der Einstieg in das Engagement ließ sich in den vorliegenden Fällen nahezu ausschließlich als Prozess verstehen. In der Regel erfolgte das Engagement der Gesprächspartner eher schrittweise über einen mehr oder weniger langen Zeitraum und ließ sich weniger an einem bestimmten Zeitpunkt oder einer bestimmten Begebenheit festmachen. In der nachfolgenden Darstellung konnten somit einzelne Motive ermittelt werden, Faktoren, wie das zeitliche Zusammenspiel oder die Reihenfolge der Motive, konnten hingegen nicht präzise herausgefiltert werden. Aus den meisten Gesprächen ließen sich allerdings einzelne zentrale Momente und Ereignisse lokalisieren, die den Einstieg in das Engagement beschreiben oder auch bedingten. Der genaue zeitliche und prozesshafte Verlauf blieb hingegen undurchsichtig.

Der Einstieg in das Szene-Engagement zeigt genauso individuelle Unterschiede in der Gewichtung wie auch im Zusammenspiel der einzelnen Faktoren. Im Folgenden steht die Auffindung von Mustern im Verhalten und der Motivation der Gesprächspartner im Vordergrund. Die Wahrung der Anonymität der Gesprächspartner erfordert allerdings eine stark reduzierte Darstellung von Fallbeispielen zu. Die nachstehenden Motive zum Einstieg in das Engagement trafen prinzipiell auch auf die

Gesprächspartner zu, die sich als Gründungsmitglieder der Szene(gruppe) auszeichneten beziehungsweise die ersten Schritte der Szene(gruppe) miterlebten.

Dass die Gesprächspartner mit ihrem Einstieg in das Engagement in der Szene oder vielleicht der Szenegruppe etwas bewegen wollten, erscheint naheliegend. Die der Motivation zugrunde liegenden Motive variieren jedoch sichtbar. Für Gesprächspartner, die zugleich als Gründer fungierten, war das Bedürfnis vorrangig, zunächst einen Rahmen und einen Raum zu bieten, in dem die Szene entstehen konnte. Erst für spätere Generationen weitet sich der Wunsch, etwas zu bewegen, zum Beispiel auf die Organisation und die Struktur der Szene(gruppe) aus. Dabei handelt es sich nicht zwangsläufig um die ausnahmslose Beanstandung zum Beispiel bestehender Strukturen oder Rahmenbedingungen, sondern oftmals eher um eine Form der Aktualisierung und Anpassung der bestehenden Strukturen, wie etwa im folgenden Beispiel:

"(...) An deene (Anzahl der Jahre) Joer, wou ech et [Parkour] scho maachen, war schonn oft di, all Wanter quasi, di Fro: 'Solle mer net offiziell e Club grënnen, fir eng Hal ze kréien?' A bon dëst Joer war et schonn erëm di Diskussioun. No (Anzahl der Jahre) Joer hues d'einfach keng Loscht méi, fir dauernd ze héieren: 'Solle mer e Club grënnen?'. Du hunn ech mer einfach gesot: 'Mä Merde- Komm mir maachen et einfach. Aplaz ëmmer nëmmen driwwer ze diskutéieren.'"¹⁸⁸(Pascal:106)

Ebenso konnte es sich auch um den Wunsch handeln, einen Beitrag zur Szene zu leisten, zum Beispiel zur Erweiterung des Szeneangebots durch die Organisation eigener Partys, wie Tom es etwa schilderte:

"(...) An du hate mer dann di Jugenddreem: 'Oh ech well och DJ ginn' an hei an do an- A sech huet dat Ganzt richteg ugefaang, wu mer di éischte Kéier op d'Nature One waren. Wu mer op d'Nature One waren, wou mer richteg gesinn hunn, e Riesenevent a Supermusik an do huet a sech dat Ganzt ugefaang, wu ech gesot hunn: 'Ooh, sou eppes misst et och eng Kéier zu Lëtzebuerg ginn!' Sou e bësse méi e grousst Event. An du huet dann och dat Ganzt ugefaang".¹⁸⁹(Tom:24)

Es zeigte sich, dass es sich nicht selten um die Entwicklung einer Lösung beziehungsweise einer Gegenstrategie für ein bestehendes Problem handelte. Anstatt zu resignieren, bot das Finden und die Umsetzung einer Lösung und die Veränderung der Situation eine Möglichkeit sich aktiv zu beteiligen. Aber genau diese Tatsache, dass am Anfang eine bestimmte Situation steht, die ein Agieren erfordert, scheint ein sehr zentrales Moment zu sein, sowohl für den Einstieg als auch für die Weiterführung, des Engagements (wie sich später zeigen wird). Bereits dieser Kategorie ließen sich erste Anzeichen dafür entnehmen, dass es sich insgesamt wohl um Personen handelt, die ein gewisses soziales Verständnis und Gemeinschaftssinn, aber auch Gestaltungswillen aufweisen. Selbst wenn ihre Aktivitäten und Aktionen

¹⁸⁸ (...) In den (Anzahl der Jahre) Jahren, in denen ich es [Parkour] bereits mache, tauchte schon oft, jeden Winter quasi, dieselbe Frage auf: 'Sollen wir nicht offiziell einen Club gründen, damit wir Anspruch auf eine [Sport]Halle haben?' Und dieses Jahr gab es die Diskussion erneut. Nach (Anzahl der Jahre) Jahren, hast du einfach keine Lust mehr, dir andauernd anhören zu müssen: 'Sollen wir einen Club gründen?'. Da habe ich mir einfach gesagt: 'Scheiße – Komm wir machen's einfach. Anstatt immer nur drüber zu diskutieren.' (Übersetzung jz)

¹⁸⁹ (...) Und dann hatten wir diese Jugendträume: 'Oh ich möchte auch DJ werden und so weiter – Eigentlich hat das Ganze angefangen, als wir das erste Mal auf die Nature One [jährliches Techno Event im Hunsrück] waren. Als wir auf der Nature One waren, als wir so richtig sehen konnten, ein Riesenevent und Supermusik und da hat das Ganze angefangen, dass ich sagte: 'Oh so etwas müsste es auch in Luxemburg geben!' So ein etwas größeres Event. Und dann hat alles angefangen. (Übersetzung jz)

oftmals zunächst ein individuelles Bedürfnis befriedigen, dehnen sich die Folgen und Ergebnisse letztlich auf die Gemeinschaft aus, wie den beiden folgenden Aussagen zu entnehmen ist, auf die Frage, ob sie auf den Partys selbst der eigentlichen Leidenschaft noch nachgehen können:

"Nee, op deene net. Op deene grouse LANe net. Bon dach di Lescht elo, e bëssen. Awer- de Problem ass, du gëss esou midd duerch dat Ganzt, duerch d'Virbereedung, well do- di grouss LANen, do si mir- dat geet freides owes um sechs Auer un. Mir sinn awer moies um siwen Auer schonn do fir opzeriichten, fir alles virzebereeden. A normalerweis och schonn een, zwee Deeg virdrun eng Kéier, fir d'Gedrénks an de Frigo ze stellen, an da genau ze kucken: 'Ok, muss nach gebotzt ginn? Ass et an der Rei? Fehlt nach eppes?' Also 't ass- do bass de meeschtens schonn midd iers de dohinner gees an da bass de frou fir am Fong e bëssen ofzeschalten, wann s de d'Zäit dofir kriss."¹⁹⁰ (Leo:64)

"(...) 't ass jo, deen Owend selwer huet een immens vill ze dinn. Also, sou musekstechnesch muss ech éierlech soen, mir hunn dëst Joer zéng Stonne Musek gehat, an ech krut vun deenen zéng Stonnen- kann ech emol nëmme soen- kann ech emol keng zwee Lidder nennen, di gespillt gi sinn. Dat heescht museksméisseg kritt ee net vill mat, well een einfach an eng- et huet en Adrenalin pur- dat heescht 't gëtt een och net midd an 't ass een, ech weess net, 't ass ee komplett eweg. 't probéiert een hei an do nach z'organiséieren, wat ufällt a wann s de dann - di puer Minutte wu ech da fräi hat - bass de dann eng Kéier bei d'Artisten eropgaang op d'Bühn a wann s de dann douewe stees, an du gesäis, datt et de Leit gefält, datt d'Leit matginn, dat ass onbeschreiflech- da frees de dech."¹⁹¹ (Tom:88)

Überhaupt scheint die Gemeinschaft, etwa die Szene, ihre Mitglieder und die miteinander gelebte Geselligkeit und Freundlichkeit, ein wichtiger Faktor in Zusammenhang mit der Übernahme, aber auch mit der Weiterführung des Engagements zu sein. Erst die erlebte Gemeinschaft und die Entstehung von Freundschaften, sich innerhalb der Gruppe wohl fühlen, bestärkten die Gesprächspartner darin, aktiv zu werden und sich für eben diese Gemeinschaft auch aktiver einzusetzen. Vermutlich sprechen besonders die Traceurs nicht ganz ohne Grund von ihrer Crew als ihrer 'zweiten Familie'. Diese Menschen sind ihnen wichtig und für diese Menschen setzten sie sich ein:

"'t ass einfach- ech weess et net. Nee 't ass wierklech wéi eng Famill. 't ass ee vun deenen Momenter wou ee seet: 'Oh hei fillen ech mech wuel. Hei ass wierklech Léift do, an- 't ass Léift an deem Club. Net, ech léie lo net. 't ass wierklech Léift, di de Club zesummenhält. Ouni de- wa mer keng Léift hätten, da wär de Club- da wär et kee Club. An dat fehlt a ville Clubben. (...) An eis Motivatioun schöpfe mer einfach dorausser, datt mer eis wierklech freeën een deen aneren

¹⁹⁰ Nein auf denen nicht. Auf den großen LANs nicht. Also doch, auf der letzten schon. Aber – das Problem ist, du wirst so müde durch das Ganze, durch die Vorbereitung, denn da – die großen LANs, da sind wir – das geht Freitag Abend um sechs Uhr los. Wir sind aber bereits morgens ab sieben Uhr da um aufzubauen, um alles vorzubereiten. Und in der Regel auch bereits ein, zwei Tage vorher um die Getränke kalt zu stellen und zu sehen: 'Ok, muss noch sauber gemacht werden? Ist alles in Ordnung? Fehlt noch etwas?' Also es ist – da bist du meist schon müde, bevor du hingehst und dann bist du froh um endlich ein bisschen abschalten zu können, wenn du die Zeit dafür findest. (Übersetzung jz)

¹⁹¹ (...) Es ist ja, an dem Abend hat man selbst eine Menge zu tun. Also so musiktechnisch muss ich ehrlich sagen, wir hatten dieses Jahr zehn Stunden Musik, und von diesen zehn Stunden bekam ich – kann ich nicht einmal mehr sagen – kann ich nicht einmal zwei Lieder nennen, die gespielt wurden. Das heißt musiktechnisch bekommt man nicht viel mit, weil man einfach in einer – man hat Adrenalin pur – das heißt man wird auch nicht müde und man ist, ich weiß nicht, man ist komplett weggetreten. Man versucht hier und da noch etwas zu organisieren, was eben anfällt und wenn du dann – die wenigen Minuten, die ich frei hatte – bin ich dann mal hoch zu den Künstlern auf die Bühne und wenn du dann oben stehst und du siehst, dass es den Leuten gefällt, dass sie mitgehen, das ist unbeschreiblich – da freust du dich. (Übersetzung jz)

*erëmzegesinn. 't si wierklech di méi kleng Saachen, di eise Club zesammenhalen. Net dat Sportlecht an datt mer eis cool Tricker kënne weisen an esou Saachen.*¹⁹² (Pontus:56)

Bei LAN und Parkour zeigte sich noch ein weiteres Argument. Die Entscheidung sich für die Gemeinschaft und die Gruppe zu engagieren und sich stark zu machen, wurde von der Bereitschaft der übrigen Mitglieder der Szene(-gruppe) abhängig gemacht. Hier konnten sich zwei unterschiedliche Varianten für 'Bereitschaft' ermittelt werden. Einerseits beeindruckte das aktive Engagement 'älterer' Szenemitglieder und wirkte sich positiv auf das eigene Engagement aus, quasi in Form einer Vorbildfunktion, wie beispielsweise im Fall von Luss:

"Für Luss wurden die Organisatoren des LCGL zu einer Art Vorbildern. Bei der zweiten de_lux.lan war Luss bereits mit im Orga-Team. (...) Unter anderem inspiriert durch die Arbeit des LCGL begannen Luss und drei Freunde LAN-Partys in einem kleineren Rahmen zu organisieren. Das notwendige Material mussten sich die vier teilweise ausleihen. Sie haben zudem meist den Großteil ihres Taschengeldes in die Organisation der Partys gesteckt. Sie hatten keine anderen Finanzquellen, und waren noch nicht als a.s.b.l. konzipiert." (Luss:2-4)

Andererseits wirkte sich die aktive Partizipation der Szenemitglieder an Aktivitäten und Veranstaltungen positiv auf die Entscheidung aus, sich intensiver für die Gruppe zu engagieren, wie Pascal etwa schildert:

*"(...)Ech war e puermol – ech menge meng dräi éischt Trainingsen wu ech och do war. An do hunn ech quasi erëm ugefaang mat trainéieren. Och well ech gesinn hunn, wi ambitionéiert si waren. Si si jonk a si sinn zu enger gudder Dosen, déi regelméisseg kommen. Dat huet mer einfach souvill Spaass gemaach, dass ech (...) matgeholl gi sinn (...). Andeems ech gesinn hunn, dass eben elo, no engem Joer, wou ech mat hinnen trainéieren, ëmmer nach gutt leeft, dass s'ëmmer nach regelméisseg kommen – si verléiere net d'Interessi drunner – do hunn ech mer geduecht: 'Ok, da kanns de dech och e bësse méi fir si engagéieren.' (...)"*¹⁹³ (Pascal:2)

Neben inneren (Familiengefühl) und äußeren Anreizen (die Art des Engagements der anderen), die für den Einsatz für die Gemeinschaft nachgezeichnet werden konnten, lassen sich darüber hinaus bei den Gesprächspartnern innere grundlegende Werte und Ansichten aufzeigen. Diese Werte und Ansichten dürften indes sehr wahrscheinlich durch die Sozialisation der Personen und die durchlaufenen Sozialisationsinstanzen geprägt sein. Sie prägen das Verständnis für Gemeinschaft und werden mit 'sozialer Ader' umschrieben. Wie bereits für die Beschreibung der Motive für den Szene-Einstieg deutlich wurde, ist die Gemeinschaft maßgeblich entscheidend für die Teilnahme, aber eben auch für das Engagement. Seine Szenegruppe als zweite Familie zu beschreiben, impliziert sehr wahrscheinlich, dass die Person ein bestimmtes positives Familienbild oder eine positive Vorstellung davon hat, das sie sehr wahrscheinlich mit Werten, Rechten und Pflichten in

¹⁹² Es ist einfach – ich weiß nicht. Es ist wirklich wie eine Familie. Es ist einer dieser Momente, in denen man sagt: 'Oh hier fühle ich mich wohl. Hier herrscht wirklich Liebe und – es herrscht Liebe in dem Club. Nicht, ich lüge jetzt nicht. Es ist wirklich Liebe, die diesen Club zusammenhält. Ohne sie – wenn wir keine Liebe hätten, wäre der Club – dann wäre es kein Club. Und das fehlt vielen Clubs. (...) Und unsere Motivation schöpfen wir einfach daraus, dass wir uns wirklich freuen einander wiederzusehen. Es sind wirklich die kleinen Sachen, die unseren Club zusammenhalten. Nicht das Sportliche und, dass wir unsere coolen Tricks zeigen können und so. (Übersetzung jz)

¹⁹³ (...) Ich war ein paar Mal – ich meine damit meine ersten drei Sessions, an denen ich dabei war. Da habe ich quasi wieder mit dem Training angefangen. Auch weil ich gesehen habe, wie ambitiös sie waren. Sie sind jung und ein gutes Dutzend, die regelmäßig kommen. Das hat mir so viel Spaß bereitet, dass ich (...) mitgenommen wurde (...). Da ich sah, dass jetzt, nach einem Jahr, in dem ich mit ihnen trainiere, es immer noch gut läuft, dass sie immer noch regelmäßig kommen – sie verlieren das Interesse nicht – da habe ich mir gedacht: 'Ok, dann kannst du dich auch etwas mehr für sie engagieren.' (...) (Übersetzung jz)

Verbindung bringt. Denkbar ist, dass sich hier zum Beispiel auch die Rolle des Vertrauten (siehe Kapitel 10.1.6) ansiedeln lässt.

Dass der Einzelne in der Gemeinschaft nicht nur Rechte, sondern auch Pflichten hat, zeigte sich sehr eindrücklich in Beispielen innerhalb der LAN-Szene. Damit Szeneleben funktionieren kann und Veranstaltungen und Events stattfinden können, gilt es unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. So hatten sich einige Gesprächspartner auch bereit erklärt Aufgaben zu übernehmen, die zwar nicht unmittelbar in ihrem Interessensgebiet angesiedelt waren, aber erledigt werden mussten, damit die Veranstaltungen umgesetzt werden konnten, wie folgende Aussage zeigt:

"Ben, well ech praktesch iwwerall op sämtliche LANe gaange sinn, an jo, gefrot ginn, jo: 'Méchs de mat? Hëllef de?' Wat ech- ab der (Name der LAN-Party) hunn ech ëmmer d'(Aufgabenbeschreibung) alles gema. An 't ass praktesch keen, deen dat wëll maachen. Ech hunn et alt deemools hunn ech geduecht: 'Ok, méchs d'et alt, well keen et wëll maachen.' 't ass vill Aarbecht. 't ass wierklech vu moies ning bis dräi Auer d'Nuecht riicht duerch, sätz de derbäi (Detailbeschreibung der Aufgabe).'"¹⁹⁴(Leo:24)

Es ließe sich vermuten, dass es sich hierbei um ein bereitwilliges 'sich überreden lassen' handelte. Der Vergleich zum Gesamttranskript des jeweiligen Gespräches legt jedoch nahe, dass die Gesprächspartner letztlich eher nach dem Prinzip des Geben und Nehmens operierten.

In diesen Fällen ging es zunächst weit weniger um den eventuellen Spaß, der mit der Tätigkeit in Verbindung gebracht wurde. Nicht selten stellte sich dieser über die Zeit nachträglich ein, zum Beispiel wenn die Person mit der Aufgabe einen Erfolg verbuchen konnte oder sich nach geraumer Zeit sicherer auf dem Aufgabengebiet spürte. So führte Leo beispielsweise zu einem späteren Zeitpunkt im Gespräch auf die oben beschriebene Tätigkeit weiter aus:

"Jo. Ben, 't ass schonn: 't ass scho flott. Mëttlerweil mécht et Spaass, well ech mëttlerweil Zäit hunn, fir dat Ganzt z'organisieren. Datt ech et ordentlech organisieren, sou dass ech am Fong vill méi Fräizäit op der LAN ze hunn, zum Beispill. Well di éischt, do souz ech wierklech vu moies ning bis nuets dräi do, fir alles an d'Rei ze kréien.'"¹⁹⁵(Leo:34)

Die Verbindung von Spaß mit der Übernahme und Ausführung von Aufgaben hingegen erleichterte den Einstieg in aktiveres Engagement scheinbar ungemein und vermochte über leidige Pflichtarbeiten oder unliebsame Teilaufgaben hinwegsehen zu können, wie etwa im folgenden Beispiel:

¹⁹⁴ Hm, weil ich praktisch überall auf sämtlichen LANs war, und ja, gefragt worden bin, ja: 'Machst du mit? Hilfst du?' Was ich – ab der (Name der LAN-Party) habe ich immer alles um (Aufgabenbeschreibung) gemacht. Es ist eigentlich keiner da, der das machen will. Ich habe damals gedacht: 'Ok, dann machst du es eben, weil keiner es machen will.' Es ist viel Arbeit. Es ist wirklich von morgens neun bis um drei Uhr nachts, in einem durch, sitzt du dabei (Detailbeschreibung der Aufgabe). (Übersetzung jz)

¹⁹⁵ Ja. Also, es ist schon toll. Mittlerweile macht es Spaß, da ich mittlerweile Zeit habe um das Ganze zu organisieren. Dass ich es ordentlich organisiere, so dass ich eigentlich viel mehr Freizeit auf der LAN habe, zum Beispiel. Denn auf der ersten, da saß ich wirklich von morgens neun bis nachts um drei da, um alles auf die Reihe zu bekommen. (Übersetzung jz)

"Wat ech ka soen, ech hunn och eng zäitlaang beim (Name Clan) matgehollef an och elo bei (Name Clan) an iewen hei an do nach. Ech war, hu probéiert ganz aktiv dran ze sinn, well 't mir ëmmer vill Spaass gemaach huet."¹⁹⁶ (Laurent/Louis:30)

Es erleichterte den Einstieg in die Arbeit und das Aufgabengebiet durchaus, allgemein Spaß an der Organisation von Veranstaltungen zu haben, zum Beispiel auch aufgrund von außerszenischen Vorerfahrungen, wie Tom etwa schilderte:

"Jo. Ech hat Gléck, datt mer verschidde Leit derbäi haten- also ech si schonn mat fofzég an de Comité gaang vum Club [ein nicht Techno-bezogener Verein]. Dat heescht, ech hu schonn zimlech fréi geléiert fir verschiddenen Veranstaltungen z'organisieren, an da kritt een eng- no enger gewëssener Zäit, kriss d'eng gewësse Routine. Da weess de: 'Ech muss dat maachen, ech muss dat maachen', an bon, mat uechtzég, wu mer du probéiert hunn, dat e bësse méi grouss ze man, du hat ech natierlech och Leit am Réck, di och nach gehollef hunn. 'T ass ni, dass de esou eppes alleng méchs. Du méchs et zu enger Grupp Leit. A wann deen een eppes vergësst, dann denkt deen aneren dodrunn."¹⁹⁷ (Tom:42)

Aber auch ohne ausreichende Vorerfahrungen vermochte gegebenenfalls allein der Spaß an der Tätigkeit, sich auf diesem Gebiet zu engagieren, zum Beispiel auf dem Gebiet des Djing, wie im Falle von Timo:

"Zurückkommend auf seine DJ-Tätigkeit, meint Timo, er habe es schon zu Zeiten (Name Location) faszinierend gefunden, wenn DJs aufgelegt haben und mit Platten 'jongliert' haben. Und dass Schallplatten benutzt wurden, fand er umso faszinierender, da zu der Zeit die CD den kommerziellen Markt bereits erobert und die Schallplatte so gut wie vom Markt verdrängt hatte. Timo interessiert sich für den Stil und die Musik. Und wunderte sich, wenn er den DJs zusah, wo man damals überhaupt noch Schallplatten kaufen konnte und dann auch noch mit dieser Musik. Er hat sich ein Mischpult und später auch einen Plattenspieler zugelegt und einfach zuhause angefangen zu üben. Zusätzlich war er dann 'zufällig' auf einer privaten Afterparty zuhause bei einem DJ. Mit ihm unterhält er sich und der DJ lädt ihn ein, es doch gleich hier vor Ort zu versuchen. Timos erster Mix war einfach perfekt und der DJ spricht ihm Talent zu. Alle weiteren Versuche an dem Abend allerdings, so Timo, gehen voll in die Hose. Der DJ bringt ihm anschließend Basics für das Mixen und Auflegen bei." (Timo:10)

Insgesamt wurde aus den Gesprächen deutlich, dass zunächst die eigene Leidenschaft am Thema nicht zu kurz kommen darf. Darüber hinaus muss das aktive Engagement der Gesprächspartner an das Gefühl gekoppelt sein, dass das zusätzliche Engagement einerseits den Spaß an der Leidenschaft zusätzlich verstärkt, andererseits Szeneleben ermöglicht, damit die Leidenschaft überhaupt ausgelebt werden kann. Denn:

"'t ass d'Leidenschaft zur Musik. Dat ass den alleréischte Grond."¹⁹⁸ (Theo:64)

Die Möglichkeit, eigene Ideen in die Tat umzusetzen als Einstieg in das Engagement zu nutzen, lässt sich für die Gesprächspartner der drei Szenen

¹⁹⁶ Was ich sagen kann, ich habe eine zeitlang beim (Name Clan) mitgemacht und jetzt auch bei (Name Clan) und sogar hier und da noch. Ich war, ich habe probiert ganz aktiv zu sein, weil es mir immer viel Spaß bereitet hat. (Übersetzung jz)

¹⁹⁷ Ja. Ich hatte Glück, dass wir verschiedene Leute dabei hatten – also ich bin bereits mit fünfzehn dem Vereinsvorstand des Clubs [ein nicht techno-bezogener Verein] beigetreten. Das heißt, ich habe bereits sehr früh gelernt verschiedene Veranstaltungen zu organisieren, und dann kriegt man – nach einer gewissen Zeit, kriegst du eine gewisse Routine. Dann weißt du: 'Ich muss dies machen, ich muss dies machen' und gut, mit achtzehn, als wir probierten, das etwas größer aufzuziehen, hatte ich natürlich Leute hinter mir, die mir geholfen haben. Es ist nie der Fall, dass du so was alleine machst. Du machst es in der Gruppe zusammen. Und wenn einer was vergisst, dann denkt der andere daran. (Übersetzung jz)

¹⁹⁸ Es ist die Leidenschaft zur Musik. Das ist der allererste Grund. (Übersetzung jz)

herausarbeiten, wobei die Ausprägung bei LAN insgesamt schwächer ausfällt. Bei Gamern zeigte sich eher, dass sie beispielsweise durchaus bestimmte Vorstellungen von Partys und Veranstaltungen hatten und sich dann verstärkt engagierten, um 'sicher zu sein, dass es klappt'.

*"Soe mer esou, 't ass den- de Spaass- Ech hat, ech hu vill Zäit investéiert dran an ech hu vill Spaass domadder gehat, dat heescht, ech wollt och, dass d'Saach leeft, ne?! Dass et klappt. Dat heescht, dann huet een d'Rudder selwer an de Grapp geholl, well dann- 't ass eigentlech relativ enttäuschend, wann iergendeppes net klappt. Sou wann- soe mer während dem Match, wou ee sech hätt sécher kinnte sinn, dass e kë wannen, well dat anert Team net esou gutt ass. An et verléiert een einfach duerch Onorganisatioun oder duerch net genuch Training, dann ass dat schued. Dat heescht, dass ee sech selwer dann do wollt oofsécheren, dass dat och klappt."*¹⁹⁹
(Luc:35)

Bei DJs und Partyveranstaltern in der Techno-Szenen hingegen, ließen sich verstärkt Momente aufzeigen, in denen sie eher die Chance und die Gunst der Stunde nutzten, eine eigene Party auf die Beine zu stellen, die sie vornehmlich nach ihren Vorstellungen konzipierten, wie die beiden folgenden Beispiele zeigen:

*"(...) Dat Ganzt hat jo a sech ganz kleng mat engem domme Gedanken ugefaangen a mir wollten- dat éischt wat mer gesot hunn: 'Mir wëllen eppes Aussergewöhnlech', domat hate mer hei zu [Ort] d'Chance, mir haten- mir konnten hei aussergewöhnlech Saache maachen, (...) An do hu mer déi Gegebenheeten eben ausgenutzt, (...) Di éischte Kéier. An dat ass bei de Leit och immens gutt ukomm."*²⁰⁰ (Tom:136; siehe auch Ergebnisse zur Kategorie Anerkennung)

*" (...) An dat heescht direkt nodeems wu ech am Fong Leit kennegeléiert hunn, hu mer och probéiert eppes op d'Been ze stellen. An domadder hu mer probéiert- (...) dat ass eben d'Informatiounsquell, wou, wat leeft- (...). Sou wi iwwer Internet, 't ass meeschtens iwwer Flyeren, iwwer SMSen, iwwer- also esou Saache gelaf. An dann, jo, du hu mir eben iwwerluecht een Internet- eng Internetsäit opzemaachen an do Reklamm fir (...)Eventer eben hei am Land ze maachen. An eben och nach Kooperatiounen aus dem Ausland an esou weider. (...)"*²⁰¹ (Interview 4:11)

Besonders deutlich zeigte sich die Umsetzung eigener Ideen als willkommene Chance bei den Traceurs. Aufgrund oftmals enttäuschender und wenig positiver Erfahrungen in anderen Sportarten beziehungsweise Sportvereinen, sahen sie hier eine Möglichkeit, die eigenen Vorstellungen von Teamgeist, Sportdisziplin, Fairness, Akzeptanz und Toleranz umzusetzen.

"Jo, ech hu Fussball gespilt. Ech hat en Trainer, wu rassistesch war. An ech sinn - mir hunn eis bal eng Kéier geschloen. Mir si wierklech guer net gutt mateneen ëmkomm, esou. An ech hunn

¹⁹⁹ Sagen wir es so, es ist der – der Spaß – Ich hatte, ich habe viel Zeit darin investiert und ich hatte viel Spaß damit, das heißt, ich wollte auch, dass die Sache läuft, ne?! Dass es klappt. Das heißt, dann hat man das Ruder selbst in die Hand genommen, da dann – es ist eigentlich relativ enttäuschend, wenn irgendetwas nicht klappt. So wie – sagen wir während eines Spiels, wo man sich hätte sicher sein können, dass man gewinnen könnte, weil das andere Team nicht so gut ist. Und man verliert aufgrund der Unorganisation oder durch nicht genügend Training, das ist schade. Das heißt, dass man sich selbst absichern wollte, dass das auch klappt. (Übersetzung jz)

²⁰⁰ Das Ganze hat an sich ganz klein mit einem dummen Gedanken angefangen und wir wollten – das Erste was wir sagten: 'Wir wollen etwas Außergewöhnliches', damit hatten wir hier vor Ort die Chance, wir hatten- wir konnten hier außergewöhnliche Sachen machen, (...) Und dann haben wir eben die Gelegenheit ausgenutzt (...) Das erste Mal. Und das kam hier bei den Leuten gut an. (Übersetzung jz)

²⁰¹ (...) Und das heißt unmittelbar nachdem ich eigentlich Leute kennengelernt hatte, haben wir auch versucht, etwas auf die Beine zu stellen. Und damit haben wir versucht- (...) das ist eben die Informationsquelle, wo, was läuft- (...). So wie über Internet, es ist meistens über Flyer, über SMS, über- also solche Sachen eben gelaufen. Und dann, ja, haben wir überlegt, ein Internet- eine Internetseite einzurichten und da Werbung für Events hier im Land zu machen. Und eben auch noch Kooperation aus dem Ausland und so weiter. (...) (Übersetzung jz)

*och de Fussball fale gelooss wéinst dat. An och well ech de Parkour erau- also decouvriert hunn.*²⁰² (Perry:32)

Und was Perry bei Parkour hingegen erlebt, beschrieb er im Gespräch kurz vorher so:

*"Ma Parkour, 't ass einfach- ech kommen heihinner, ech ka net traureg sinn. Wann ech traureg heihinner kommen, dann no zéng Minutten hunn ech erëm d'Laachen. Well di Leit, ech kann- 't ass schwéier ze beschreiwen, mä ech kommen heihin an ech hunn direkt en anert Gefill, wann ech erakommen. An- voilà, ech- d'Leit motivéiere mech, an duerch d'Motivatioun kënn och d'Laachen an alles. Oder heiansdo wann ech heihinner- traureg heihinner kommen, an am Ufank geet guer nâischt, awer herno gesinn ech de [Name eines Traceurs], hie mécht Eppes wou en sech nach ni getraut huet, awer déi Kéier traute en sech grad fir mech also matzerappen an der Motivatioun. An dat klappt ëmmer. Dat klappt all Kéiers.*²⁰³ (Perry:24)

Weit weniger deutlich und intensiv zeigte sich die Möglichkeit Neues zu erlernen als Anreiz, mit dem Engagement zu beginnen beziehungsweise das Engagement als Lernfeld wahrzunehmen. Wenn Lernmöglichkeiten zur Sprache kamen, handelte es sich hierbei vornehmlich um die Möglichkeit individuelle Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen auf dem Gebiet des jeweiligen Themas, zum Beispiel Gaming, DJing oder Sprungtechniken, zu erlangen und zu erweitern, weniger um die Möglichkeit, zusätzliche scene-unspezifische Fähigkeiten und Kompetenzen zu erlernen oder zu fördern. Zwar ließ sich aus den Gesprächen entnehmen, dass eben auch die Reibung und der Vergleich in der Arbeit und Diskussionen mit anderen Szenemitgliedern die Gesprächspartner in ihrer Disziplin anspornt, aber nicht, um sich in der Folge dann auch intensiver zu engagieren. Eine Ausnahme bildete diesbezüglich das Beispiel von Luss:

"Auf den LANs habe er, so Luss, auch vieles dazu gelernt, besonders von älteren Gamern. Als Jugendlicher habe man mitunter mit Hausaufgaben in Informatik etc. an die Älteren gewandt, die immer bereit waren zu helfen und zu erklären. Durch seine Teilnahme an den LANs wusste Luss in der 7e Klasse im Gegensatz zu seinen Mitschülern bereits eine ganze Menge über das Internet und vieles war ihm längst nicht mehr fremd. Auch zu späteren Zeitpunkten in der Schullaufbahn, wurden zum Beispiel in Physik oder Informatik Themen behandelt, wo er Nutzen aus seinem LAN-Wissen ziehen konnte (zum Beispiel Stromkreisläufe)."(Luss:7)

Insgesamt schienen Interessen und Kompetenzen in dem jeweiligen Thema grundlegend für den Einstieg in das aktive Engagement zu sein: sich auf dem Parkett des Gaming, Techno oder Parkour sicher bewegen zu können, weitreichende Kenntnisse zu besitzen und sich als durchaus kompetenter und vielversprechender, entwicklungsfähiger Gamer, Musik(kenner) oder Traceur auszuzeichnen. Ebenso wirkte sich die Tatsache aus, sich gegebenenfalls bereits auf anderen Gebieten, zum Beispiel dem Veranstellen von Feten, mehr oder weniger erfolgreich versucht zu haben. Denn warum er die Aufgabenbereiche bekleidet, erklärt Luc zum Beispiel so:

²⁰² Ja, ich habe Fußball gespielt. Ich hatte einen Trainer, der rassistisch war. Und ich bin – wir haben uns fast einmal geschlagen. Wir sind wirklich nicht gut miteinander ausgekommen, so. Und ich habe mit Fußball aufgehört, deswegen. Und auch, weil ich Parkour entdeckt habe. (Übersetzung jz)

²⁰³ Also Parkour, es ist einfach – ich komme hierher, ich kann nicht traurig sein. Wenn ich traurig hierhin komme, dann nach zehn Minuten, lache ich wieder. Denn die Leute, ich kann – es ist schwer zu beschreiben, aber ich komme hierhin und habe sofort ein anderes Gefühl, wenn ich reinkomme. Und – ja, ich – die Leute motivieren mich, und durch die Motivation kommt das Lachen und alles andere. Oder manchmal wenn ich hierhin – traurig hierhin komme, und zu Beginn geht rein gar nichts, aber dann sehe ich [Name eines Traceurs], er macht etwas, das er sich noch nie getraut hat, aber diesmal traute er sich, um mich mitzureißen, zu motivieren. Und das klappt immer. Das klappt jedes Mal. (Übersetzung jz)

"Also eigentlech duerch- d'selwer- et selwer an d'Hand huelen, mengen ech zwar éischter. Well bis elo ëmmer an all Team wu ech war, jo net grad an all Team zwar, do sinn dann eben- d'Leit hunn entweder d'Charge schonn- hatten se schonn oder 't war eng fräi an dann hunn ech se geholl, souzesoen. Soe mer, ech war elo vläit a siwwen, aacht Teams oder esou a jeweils hunn ech nëmmen een, zwee- zweemol wou ech nëmme Spiller dra war. Dat heescht éischter, wann elo Leit- so mer- ech giff elo net soen, dass di meeschten sou vill Bock hunn, et ze maachen. Well et awer trotzdem vill Aarbecht ass, vill zäitintensiv ass. (...)."204 (Luc:33)

Die Erfahrung und/ oder die Erkenntnis, bestimmte Kompetenzen zu besitzen, wirkte sich für die Gesprächspartner mehrheitlich unterstützend aus, um sich auf andere Aufgaben beziehungsweise sich auf angebotene Aufgaben(gebiete) einzulassen.

Die Ableitung der eigenen Kompetenzfähigkeit anhand einer positiven Einschätzung der eigenen Fähigkeiten und die damit einhergehende Übernahme von neuen und anderen Aufgaben, zeigte sich für Gesprächspartner in allen drei Szenen, traf aber insbesondere auf Technoide zu. Die Gesprächspartner der Techno-Szene legten diesbezüglich verstärkt Eigeninitiative an den Tag. Für die Aufgaben ausgewählt zu werden, zeigte sich eher bei einigen Gamern und Traceurs. Sie wurden zum Teil gezielt von bereits aktiven Mitgliedern der Szene-Elite ausgesucht, angesprochen und mit Aufgabenbereichen betraut. Ausschlaggebend für das Angebot waren indes die erarbeiteten Kompetenzen auf dem Gebiet des Gaming und des Parkour oder auch die Tatsache, sich bereits als helfende Hand auf vorangegangenen Veranstaltungen ausgezeichnet zu haben.

Es zeigt sich, dass die Motive und die Motivationslage der Gesprächspartner für ihren Einstieg in das Engagement im Gegensatz zu ihren Motiven zum Szenebeitritt über die Suche nach Anschluss hinausgehen und es sich um differenziertere Beweggründe handelt, die dazu führen, dass die Gesprächspartner sich über eine einfache Szenemitgliedschaft hinaus engagieren. Die ursprüngliche Faszination für das Thema blieb bestehen, wurde vermutlich sogar noch gesteigert, und zwar dahingehend, dass die Personen sich bereit erklärten, sich aktiv zu beteiligen und einen eigenen Beitrag zu leisten, auf dass die Szene und das Szeneleben bestehen (blieben), bereichert werden konnten. Gesammelte Vorerfahrungen waren dienlich, um auf sie aufzubauen und die eigenen Kompetenzen in Bezug auf das Thema weiter ausbauen zu können. Die Kenntnisse und Fähigkeiten hinsichtlich des Themenschwerpunktes spielten eine wichtige Rolle bei der Übernahme des Engagements. Diese konnten dabei sowohl in Bezug auf die Selbsteinschätzung als auch auf die Fremdeinschätzung durch die anderen Szene-Elitemitglieder zum Tragen kommen. Aber auch die ursprüngliche Suche nach Gleichgesinnten mündete für die Gesprächspartner im Finden einer Gemeinschaft, einer 'Familie', in der sie sich wohl und 'zu Hause' fühlen. Dieses Umfeld und die erlebte und gelebte Atmosphäre in der Szene bestärkten die Entscheidung der Personen maßgeblich, sich für diese Gemeinschaft verstärkt einzusetzen.

²⁰⁴ Also eigentlich durch – das selber – es selbst in die Hand zu nehmen, glaube ich eher. Denn bis jetzt in jedem Team, in dem ich war, also nicht grad in jedem Team, da sind dann eben – die Leute haben den Aufgabenbereich bereits – hatten ihn schon oder ein Aufgabengebiet war frei, und dann habe ich es übernommen, sozusagen. Sagen wir, ich war etwa in sieben, acht Teams oder so und jeweils habe ich nur ein, zwei Mal, dass ich nur Spieler war. Das heißt eher, wenn jetzt Leute – sagen wir – ich würde jetzt nicht sagen, dass die meisten so viel Bock haben, es zu machen. Weil es aber trotzdem viel Arbeit ist, sehr zeitintensiv ist. (Übersetzung jz)

In der theoretischen Aufarbeitung zum Engagement im Ehrenamt wurden diverse Einflussgrößen angesprochen, die ihrerseits scheinbar den Einstieg in das Ehrenamt begünstigen (siehe Kapitel 4.1.2). Allen voran wurde hier der Bildungsgrad der Personen hervorgehoben: je höher der Bildungsgrad, umso größer die Wahrscheinlichkeit des Engagements²⁰⁵. Im Schnitt weisen die Gesprächspartner zwischen fünf und sieben Jahre Sekundarschule auf. Einige haben eine weiterführende Ausbildung an Fachschulen oder eine Ausbildung im öffentlichen Dienst absolviert oder studieren derzeit. Insofern lässt sich festhalten, dass die Gesprächspartner im Schnitt einen durchaus hohen Bildungsgrad aufweisen. Ob und wie sich der Bildungsgrad auf ihre Entscheidung sich zu engagieren auswirkte, ging aus den Daten nicht hervor. Auch konnte nicht herausgefiltert werden, ob und inwieweit etwa mögliches Engagement oder auch die Wertevermittlung der Eltern die Bereitschaft der Gesprächspartner beeinflusste. Ausschließlich Paulo äußerte sich zum Zusammenhang zwischen seiner Wertvorstellung und der Erziehung durch seine Eltern:

"Auf die Frage woher sein Verantwortungsbewusstsein rühre, sagt Paulo, dass er das aus seiner Erziehung von zuhause so kennt, er sei so erzogen worden. (...) Er habe bereits früh auf ein jüngeres Geschwisterteil aufpassen müssen und ihm gelegentlich auch das Essen zubereiten müssen, da beide Eltern berufstätig sind. Mittlerweile hat er ein weiteres jüngeres Geschwisterteil, das er mitunter auch versorgt. Und so habe er, so Paulo, auch früh gelernt die Verantwortung dafür zu übernehmen, wenn etwas passiert/ wenn etwas schief geht."
(Paulo:35)

Weiterhin wurde argumentiert, dass sich die Tatsache, von der Organisation für Aufgaben ausgewählt zu werden, positiv auf die Engagementbereitschaft auswirken kann. Dem ausgewählten Szenemitglied wurde auf diese Weise Vertrauen in die eigene Person, aber auch in die eigenen Fähigkeiten entgegengebracht. Dies wurde für die Gesprächspartner bereits unter dem Motiv der Interessen und Kompetenzen diskutiert.

Wie in Kapitel 4 und in Kapitel 7 dargelegt, dienten die Kategorien zum Einstieg in das Engagement und die ermittelten Einflussgrößen aus den Studien von Dux et al. (2009) beziehungsweise Dresen (2007), um sich in der Bestimmung der Kategorien zu orientieren und sie zu konstruieren. Dabei zeigte sich, dass einige der angeführten Faktoren aus der Studie sich eher den Motiven des Szene-Einsteigs zuordnen ließen und weniger den Motiven die den Einstieg in das Engagement begleiten. Dies rührt ohne Zweifel aus der Tatsache, dass die Vorstellung und Verwendung von Engagement in der vorliegenden Studie wesentlich enger gefasst wurde.

11.3 Motive für die Fortführung des Szene-Elite-Engagements

In Bezug auf die Forschungsfrage wurde eingangs argumentiert, dass der Einsatz einiger engagierter Mitglieder notwendig ist, um das System Szene und seine Struktur einerseits zu ermöglichen und andererseits beider Fortbestand zu garantieren. Wenn zunächst davon ausgegangen wird, dass es sich hierbei um ein für sie zu erreichendes Ziel handelt, stellt sich die Frage, was sie dazu antreibt, welche Motive und Anreize

²⁰⁵ Es liegen keine Daten aus den Szenen vor, die Auskunft über den durchschnittlichen Bildungsgrad der Szenemitglieder geben, folglich kann der Bildungsgrad der Gesprächspartner auch nicht in Bezug zu diesen gesetzt werden und eine Aussage darüber getroffen werden, ob der Bildungsgrad der Gesprächspartner (un-)mittelbar auf die Engagementübernahme einwirkt.

ihrem Handeln zugrunde liegen. Dabei bleibt vorerst unklar ob es sich um *ihr* Ziel handelt, oder ob andere Beweggründe Anlass zum Engagement gaben. Warum also steigen sie in das Engagement ein? Und was bewegt sie dabei zu bleiben und weiterzumachen? Sind es die gleichen Motive und Anreize, die sie über Jahre ihrer Szene-Elitetätigkeit motivieren?

Den Szenebeschreibungen lassen sich einige Faktoren und Situationen entnehmen, die die Szene und ihre Mitglieder auf die Probe stell(t)en. Insbesondere der wellenförmige historische Verlauf machte deutlich, dass die Szenemitglieder mit Höhen, aber vor allem prägenden Tiefen umgehen mussten, die sie mit schwierigen Situationen konfrontierten. Es sind besonders solche schwierigen Momente und Situationen, die einen fragen lassen, was die Szenemitglieder motiviert, nicht aufzugeben, zu resignieren, sondern sich weiterhin (freiwillig und in ihrer Freizeit) zu engagieren und dafür zu sorgen, dass Szeneleben weiterhin stattfinden kann. Natürlich möchten sie, dass die Möglichkeit bestehen bleibt, ihre Leidenschaft weiterhin auszuleben. Aber ist dies Grund und Ursache genug?

Für die Auswertung der Daten zu den Bleibemotiven – den Motiven, um das begonnene Engagement fortzusetzen – dienten die von Dux et al. (2009) ermittelten Motive und ihre jeweiligen Operationalisierungen. Die einzelnen operationalisierten Komponenten dienten hierzu als Kategorien, die von den AutorInnen ermittelten Motive als Oberkategorien. Es hat sich gezeigt, dass die Kategorien in ihrer Grobstruktur durchaus für die Orientierung in der Zuweisung der Aussagen anwendbar und hilfreich waren. Während einige Kategorien keine Anwendung erfuhren, mussten stellenweise neue Kategorien herausgearbeitet werden (siehe Anhang 18). Die Daten aus den Gesprächen waren dabei grundlegend und maßgebend. Die Daten aus den Beobachtungssequenzen und den Selbstzeugnissen dienten dazu, die Daten und Ergebnisse aus den Gesprächen in den entsprechenden Bezugsrahmen setzen zu können und diese Daten besser verstehen und interpretieren zu können.

Selbstwirksamkeit kann als eine Komponente gelten, die der kompetenten Selbstregulation dient, indem sie sich sowohl auf die Denk- und Gefühlswelt, das Handeln als auch auf die Zielsetzung und die damit verbundenen Anstrengungen und Ausdauer auswirkt. Der Einfluss der Selbstwirksamkeit ist nicht zwangsläufig unmittelbar an die faktischen Fähigkeiten und Kompetenzen einer Person gekoppelt (vgl. Schwarzer & Jerusalem, 2002). Allerdings sind Vorwissen und Kenntnisse notwendig, um eine Überschätzung der eigenen Möglichkeiten und den Einsatz ungeeigneter Fähigkeiten zu vermeiden. Sie unterstützen zudem die subjektive Einschätzung der Gesamtsituation oder auch der Rahmenbedingungen, die ihrerseits kompetentes Verhalten zum Erreichen attraktiver Ziele fördert (vgl. ebenda). Und genau hier findet sich ein zentrales Moment, warum die Gesprächspartner das begonnene Engagement größtenteils weiterführten. Sie konnten für sich und für ihren Einsatz einen Erfolg verbuchen, wenn zum Beispiel die Party erfolgreich war:

"Dat ass eng gutt Fro! De Reiz? 't ass einfach halt- 't ass einfach- Bon ech hunn- op deene grouse LANen ass einfach flott, well ech- einfach d'Ambiance, déi mir- déi et aus- déi et fir mech mécht. Zemools well ech och nach- wann s de (...) mat di beschte Plaz am Sall hues (...) an da gesäis de permanent iwuer dat Ganzt an et ass einfach nëmme flott deeër Saach nozekucken. Wann s de dann zum Schluss gesot kriss: 'Hei, 't huet funktionéiert!' an esou- dat ass tip top. Du

mierks och selwer während der LAN ob et leeft oder net. Wann de ganze Buttek da leeft, da weess d'awer: "t war derwäert!"²⁰⁶ (Leo:70)

Aus ihren Erfahrungen, dass das eigene Handeln, die aktive Mitarbeit sich auszahlte und etwas bewirkte, ließ sich ableiten, dass sie sich auch durchaus als kompetent erfahren. Auf die Frage ob noch nie jemand ihn gebucht habe, ohne zu wissen wer er sei, meinte Theo:

"Nee. Dat gëtt et net. Mir si jo awer e bësse méi, (...) géing ech soen, den Underground vun der elektronischer Musek."²⁰⁷ (Theo:92)

Relevant ist in diesem Zusammenhang auch die individuelle Vorstellung von Erfolg in Bezug auf den eigenen Einsatz und die eigene Arbeit. Wichtiger als die Umsetzung und Erreichung großer Events scheint in erster Linie die Zufriedenheit mit dem eigenen Ergebnis, wie zum Beispiel:

"Ma d'Organiséieren. 't léiert ee vill Leit kennen. Och schonn eleng, wann ee Sponsore sicht, léiert ee vill Leit kennen, vu verschidde Firmen. Wat och ni- bon, et ass och ëmmer vu Virdeel andann- 't huet ee vill mat Leit ze dinn. An dann eben den Owend selwer, di Satisfaktioun. Wann ee gesäit, de Leit mécht et Spaass op der Party. An ee selwer Freed un der Musek huet, an een dann och- jo, och- 't ass einfach- haaptsächlech dat, wann ee gesäit, datt d'Leit hu Spaass op-bei enger Saach di's du organiséiert hues. Dat ass eppes wat mech ëmmer immens begeeschtert."²⁰⁸ (Tom:86)

Wie für die Einstiegsmotive in die Szene und in das aktive Engagement blieb die soziale Einbindung in die Gemeinschaft auch für die Weiterführung des Engagements ein wesentlicher und starker Faktor. Wichtig waren in diesem Zusammenhang die persönlichen Kontakte, besonders wenn sie über den einfachen Grad der Bekanntschaft hinausreichen und freundschaftliche Beziehungen geführt wurden. Diesbezüglich fanden sich auch hier immer wieder Hinweise auf die erlebte Atmosphäre, die sich positiv auf das Szeneerleben und das Engagement auswirkten; sie entsteht nicht zuletzt durch das gemeinsame Zusammenspiel aller Szenemitglieder und lässt sich in etwa so beschreiben:

"Was Luss besonders an LAN-Partys reizt ist die vorherrschende Atmosphäre. Es ist für ihn eine angenehme Art sich mit Freunden und Gleichgesinnten zu treffen. Das soziale und kommunikative Miteinander ist besonders und macht den erheblichen Unterschied zum Onlinespielen aus. Auf der Party bieten sich Möglichkeiten miteinander zu reden oder eben einen zusammen zu trinken. Andere verbringen eben ihre freie Zeit am Wochenende in der Kneipe, Luss trifft sich diesbezüglich eben lieber im Rahmen eine LAN. Allerdings habe es, so Luss, auch schon LAN-Partys gegeben, wo sie als Gruppe zeitweise in der Kneipe abhingen."²⁰⁹ (Luss:6)

²⁰⁶ Das ist eine gute Frage! Der Reiz? Es ist einfach halt – es ist einfach – Also ich habe – auf den großen LANs ist es einfach toll, da ich – die Stimmung, die wir – die es aus- die es für mich macht. Besonders da ich auch noch – wenn du mit (...) den besten Platz im Saal hast (...) und dann siehst du permanent über das Ganze und es ist einfach nur toll, die Sache zu verfolgen. Wenn du dann zum Abschluss gesagt bekommst: 'Es hat funktioniert!' und so – das ist tiptop. Du merkst auch selbst während der LAN ob es läuft oder nicht. Und wenn die ganze Chose läuft, dann weißt du: Es hat sich gelohnt. (Übersetzung jz)

²⁰⁷ Nein. Das gibt es nicht. Wir sind ja aber eher, (...) würde ich sagen, der Underground der elektronischen Musik. (Übersetzung jz)

²⁰⁸ Also das Organisieren. Man lernt viele Leute kennen, alleine schon, wenn man Sponsoren sucht, lernt man viele Leute kennen, von verschiedenen Firmen. Was auch nie – gut, es ist auch immer von Vorteil und – dann – man hat viel mit Leuten zu tun. Und dann eben am Abend selbst, diese Befriedigung. Wenn man sieht, die Leute haben Spaß auf der Party. Und man selbst Freude an der Musik hat, und man dann auch – ja auch – es ist einfach – hauptsächlich das, wenn man sieht, dass die Leute Spaß bei etwas haben, dass du organisiert hast. Das ist etwas, was mich immer wieder begeistert. (Übersetzung jz)

"Die Gruppe (...) ist für ihn wie eine Familie. Es ist ein Leben in der Gemeinschaft. Die Gruppenmitglieder sind mehr oder weniger auf einem ähnlichen Trainingsniveau und es ist ein zusammen Wachsen und Lernen. So zeigt man sich gegenseitig wie auch neuen Mitgliedern Tricks und Sprünge. Parkour kann man, so Paulo, auf Dauer nicht alleine betreiben, man braucht die andern, um wachsen zu können."(Paulo:19)

Erlebte und gelebte Zusammengehörigkeit und das von der Szenegruppe entgegengebrachte Vertrauen (in die Person, in die Fähigkeiten, in die Arbeit) bestärkten die Entscheidung, sich für eben diese Gemeinschaft, die zweite Familie, einzusetzen und stark zu machen:

"(...)t ass wierklech- Also wann ech mech onwuel fillen, doheem oder esou op der Aarbecht, sinn ech wierklech frou wann ech heihinner ka kommen. An och wann ech total keng Loscht hunn, ass hei di Plaz, wou ech mech dono wuel fille wäert, well dat ass wat, wat- 't ass eng Famill am Fong hei."²⁰⁹ (Pontus:44)

Verstärkend wirkte in diesem Zusammenhang die Erfahrung in einem Team zu arbeiten, auf das man sich verlassen und auf das man bauen kann, wie die nachstehende Aussage zum Ausdruck bringen:

"Jo. D'Team ass- also di Leit, di dra sinn, dat ass e wichtege Punkt virwat matzespillen, ne!? Mir kennen eis, sou wéi mer sinn."²¹⁰ (Luc:45)

Neben dem Umstand, dass die Gemeinschaft an sich einen wesentlichen Einfluss auf die Fortführung des Engagements ausübt, zeigte sich die Anerkennung der eigenen Arbeit und des Einsatzes der Gesprächspartner durch die Gemeinschaft in allen drei Szenen als nicht unerhebliches Motiv. Allerdings ließen sich Unterschiede in der Art der Anerkennung für die Szenen herauskristallisieren. In Anbetracht der Unterscheidung in Anerkennung durch Liebe, Solidarität und Recht und die Anerkennung der Kompetenzen (siehe Kapitel 4.1.1) und die Erweiterung dieser Oberkategorie um den Faktor der Anerkennung der Leistung und des Einsatzes (siehe Anhang 18), ließen sich unterschiedliche Schwerpunkte für die Szenen feststellen. Während sich die Aussagen der Traceurs dem Bereich der Anerkennung durch Solidarität und Liebe zurechnen ließen, wie unter anderem bereits die vorangegangene Kategorie zur sozialen Einbindung erkennen ließ, fanden sich für die Techno-Szene eine verstärkte Ausprägung der Anerkennung sowohl der Kompetenzen als auch für die Leistung und den Einsatz der Personen:

"Keng Ahnung. Ni Gedanken doriwwer gema. Ech mengen d'Leit di buche mech, well se mech héieren hunn iergendwou oder mech kennen oder meng Musik kennen. Net well ech den Theo sinn. Si buche mech, well ech meng Musek gär- well se meng Musek gär hunn."²¹¹ (Theo:90)

"Anjo dat vu Joer zu Joer ass dann d'Déngen ëmmer méi grouss ginn. An, bon dat éischt Joer hate mer (Zahl) Leit. Dat zweet Joer hate mer schonn (Zahl). An dat drëtt Joer hate mer (Zahl) Leit. Dat heescht d'Leit sinn- si si begeeschtert dohinner komm, well se frou waren fir den Event, (...),

²⁰⁹ Es ist wirklich – Also wenn ich mich unwohl fühle, zuhause oder bei der Arbeit, bin ich wirklich froh, wenn ich hierhin kommen kann. Auch wenn ich absolut keine Lust habe, ist hier der Platz, wo ich mich anschließend wohlfühlen werde, denn das ist was, was – im Grunde genommen ist es eine Familie hier. (Übersetzung jz)

²¹⁰ Ja. Das Team ist – also die Leute, die drin sind, sind ein wichtiger Punkt um überhaupt mitzuspielen, ne?! Wir kennen uns so, wie wir sind. (Übersetzung jz)

²¹¹ Keine Ahnung. Habe mir nie Gedanken darüber gemacht. Also die Leute buchen mich, weil sie mich irgendwo gehört haben oder mich kennen oder meine Musik kennen. Nicht weil ich der Theo bin. Sie buchen mich, weil ich meine Musik gerne – weil sie meine Musik mögen. (Übersetzung jz)

*hunn d'Leit sech scho gefreet drop an dann hu mir och probéiert wann se esou dohinner komm sinn, dass s'och net duerch iergend e Blödsinn, well et hannert dem Comptoir net klappt, well et an der Keess scho net geklappt huet, fir do ze kucken, datt se och frou do bleiwen. Ech mengen well mer eben dorop esou gutt opgepasst hunn, sinn d'Leit och eben zefriddenen heem gaang an dann, wann s de zefriddenen heem gees, dann ziels d'och emol denge Kollegen dovun, an esou ass et dann och dozou komm, datt ëmmer méi Leit komm sinn.*²¹² (Tom:136)

Für die LAN-Szene ließ sich vorrangig die Kategorie der Anerkennung der Leistung und des Einsatzes ermitteln, allerdings auch hier nur bei einigen Gesprächspartnern. Die allgemein schwächere Ausprägung der beiden Kategorien der Selbstwirksamkeit und der Anerkennung für die LAN-Szene legte die Vermutung nahe, dass im Gegensatz zu den beiden anderen Szenen vermutlich weniger und vor allem auch weniger direkt Lob ausgesprochen wird, wie die folgende Aussage vermuten lässt:

*"Op den Deckel kriss hei, kriss de am Prinzip zu Lëtzebuerg di ganzen Zäit. Ausser 't funktionéiert, da kriss de näischt gesot. Mä normalerweis, kréie mer dat ëmmer iergendwéi hin. (...)"*²¹³ (Leo:32)

Während ein Großteil der Anerkennung bei Parkour auf die der Disziplin zugrundeliegenden Philosophie zurückzuführen ist, die unter anderem gegenseitigen Respekt und Unterstützung propagiert, und während DJs und Organisatoren unmittelbare Rückmeldung über ihre Arbeit und Einsatz durch die feiernden Szenemitglieder erhalten, scheinen Reaktionen in der LAN-Szene eher dann zu erwarten zu sein, wenn die Leistung nicht den Vorstellungen der Szenemitglieder entspricht.

Die Kategorie *Sinn* erweist sich in der Auswertung der Daten weniger entscheidend, als in den Untersuchungen zum ehrenamtlichen Einsatz von Düx et al. (2009). Allgemein ließ sich festhalten, dass für die Gesprächspartner vermutlich weniger Sinnerfahrung in den Aufgaben und Tätigkeiten als solche gesucht und erfahren wird, als vielmehr durch den Themenschwerpunkt Gaming, Techno oder Parkour selbst. Für die Gesprächspartner handelte es sich weitestgehend um eine Lebenseinstellung. Das Thema hat eine emotionale Bedeutung für die Person. Die Übernahme und Ausführung der Aufgaben, die aktive Gestaltung der Szene und des Szenelebens scheinen hierbei eher eine Möglichkeit des intensiveren Erlebens, der intensiveren Teilnahme, der aktiven Mitbestimmung sowie der Verantwortung für den Fortbestand der Szene zu sein.

"Natürlich, so Timo, gab es auch Momente und Situationen in denen er lustlos zum Auflegen auf Partys oder in Clubs gegangen ist, da er z.B einen schlechten Tag hatte oder die Grippe,... Dann hat er eben versucht bis kurz vor dem Act zu Hause zu bleiben und zu schlafen und hat sich dann dahin geschleppt. Es sei eben eine Lebenseinstellung ('do sinn ech a menger Bull'), und dann bleibt man nicht einfach zu Hause. (...) Als bald er hinter dem Pult steht, 'bass de fräi'. Es ist eine

²¹² Und ja, von Jahr zu Jahr ist das Ding immer größer geworden. Und, gut das erste Jahr hatten wir (Zahl) Leute. Das zweite Jahr waren es bereits (Zahl). Und im dritten Jahr hatten wir bereits (Zahl) Leute. Das heißt, die Leute sind – sie sind begeistert dahin gekommen, weil sie sich auf das Event gefreut haben (...), haben die Leute sich bereits darauf gefreut und wir haben probiert, wenn sie dahin kamen, dass sie nicht aufgrund einer Blödsinnigkeit, weil etwas an der Theke nicht geklappt hat, weil es an der Kasse nicht geklappt hat, um dafür zu sorgen, dass sie auch zufrieden da blieben. Ich denke, weil wir so gut aufgepasst haben, sind die Leute auch zufrieden nach Hause gegangen und dann, wenn du zufrieden nach Hause gehst, dann erzählst du auch schon mal Freunden davon und so kam es dann auch, dass immer mehr Leute kamen. (Übersetzung jz)

²¹³ Einen auf den Deckel kriegst du hier, kriegst du im Prinzip in Luxemburg die ganze Zeit. Außer es funktioniert, dann kriegst du keine Rückmeldung. Aber normalerweise, kriegen wir das immer irgendwie hin. (Übersetzung jz)

Welt, so Timo, die er sich aufgebaut hat: du bist bekannt, du machst wonach dir ist, und du kannst dir die Freiheit nehmen einfach etwas kürzer zu treten."(Timo:13)

Auch die Entwicklung von Zukunftsperspektiven, als eine Komponente der Kategorie 'Sinn', wurde eher als Potential der eigenen Person gesehen, denkbare zukünftige Projekte und Entwicklungen sowie Veranstaltungen zu sehen und zu erkennen. Es galt, aus der eigenen Perspektive den Fortgang statt der Stagnation zu sehen und Letztere auch zu vermeiden. Insofern machte es für die Gesprächspartner auch Sinn, abgesehen von der Leidenschaft für das Thema, sich aktiv weiterhin einzusetzen. Etwas eindringlicher ließ sich diese Einstellung bei den Gamern herauslesen, was in Anbetracht der aktuellen Situation und Entwicklungen innerhalb der Szene von den Gesprächspartnern dann auch als Herausforderung für die eigene Arbeit dargelegt wurde, den Fortgang zu garantieren.

Die Orgas werden jetzt versuchen sich bei großen Events einzuklinken, wie zum Beispiel [Name Veranstaltung] oder auf der Messe, um so ein noch breiteres Publikum zu erreichen. Darüber hinaus hat [Name Clan] mit [Name Club] Kontakt aufgenommen. Der Club setzt sich mit dem neuen Phänomen, Rechner mit I-Phone und Playstation miteinander zu verbinden, auseinander. Eine Zusammenarbeit mit diesem Club sieht Luss als optimal und fruchtbar an. Der Mehrwert der Zusammenarbeit beruht aus seiner Sicht auf Gegenseitigkeit: [Name Clan] erreicht einen neuen Publikumszweig für die LANs, [Name Club] wiederum profitiert von den Organisationserfahrungen der LAN-Leute. Denn, (...), LAN-Partys verlieren zunehmend an Attraktivität und brauchen einen Imagewechsel. Denn reine 'FunLANs', (...), werden auf Dauer wohl eher verschwinden. [Name Clan] selbst ist aber intern gespalten, was eine mögliche Zusammenarbeit mit [Name Club] angeht. (Luss:13)

Autonomie gilt in der Selbstbestimmungstheorie nach Deci und Ryan als ein zentrales psychologisches Bedürfnis des Menschen, das sich gleichwohl auf die intrinsische wie auch die extrinsische Motivation einer Person auswirkt (siehe Kapitel 5). Autonome Handlungen sind selbstgewählte Handlungen, die selbstbestimmt ablaufen. Die integrierte Regulation stellt dabei die extrinsische Verhaltensregulation dar, die das höchste Maß an Selbstbestimmung aufweist – die Normen und Werte (der Szene) fließen in das Selbstkonzept ein. Aus den Ergebnissen zur Kategorie 'Sinn' dürfte abzulesen sein, dass die Gesprächspartner die Normen und Werte ihrer Szene verinnerlicht haben und sie in ihr Lebens- und somit vermutlich auch Selbstkonzept mit übernommen haben dürften. Es handelt sich nicht zuletzt um Mitglieder der Szene-Elite, die ihrerseits wiederum für die Konzeptionalisierung des Szene-Codes verantwortlich sind. Dass aber auch die übernommenen Aufgaben(-Bereiche) selbstgewählt sind, den Vorlieben entsprechen und in Folge dessen auch mit Begeisterung ausgeführt werden, ließ sich besonders aus den Aussagen der Gesprächspartner der Techno-Szene herauslesen. Ihre Aufgaben(-Bereiche) waren durch die selbständige Wahl der Tätigkeit, die Möglichkeit, selbständige Entscheidungen treffen und Handlungen frei wählen zu können, gekennzeichnet²¹⁴, wie beispielsweise die Aussagen von Theo und Timo zeigten:

"(...) Dass de elo dāin- du méchs dāin Truc selwer, weess de. Du kanns och heiansdo, wann s de spills, hues de da véier Spuere lafen. Dat heescht bei deem enge just Vocals, bei dem aner d'High

²¹⁴ In den Fällen bei denen es sich zum Beispiel um Tätigkeiten handelte, die erledigt und übernommen werden müssen, handelte es sich insofern um eine freie Wahl, dass sie nicht als von den anderen Mitgliedern aufgezwungen war. Auch hier war es nicht unerheblich, dass die Übernahme solcher notwendigen Aufgaben nichtsdestotrotz ein entscheidendes Maß an Selbstbestimmung und Verantwortung beinhalteten.

//, bei deem aner just d'Bäss, wou s de dech ameséiers eppes Neies opzebauen, ne. Ech probéiere mäin Truc ze man, net wéi all Mënsch.²¹⁵ (Theo:108)

"Was seine eigene Vorliebe im Technogenre und Richtung angeht, habe er sich, so Timo, seit Beginn nicht festgelegt und auch gemischt aufgelegt. Auch heute noch nimmt er sich die Freiheit Genres zu mischen und sich wenn, dann nach dem Publikum zu richten. So wie er auch nicht ausschließlich in kleinen oder großen Clubs auflegen wollte, er bevorzugt auch hier den Mix der Räumlichkeiten und Größen." (Timo:25)

Zwar gaben auch die Gesprächspartner der LAN- und der Parkour-Szene zu erkennen, dass keiner zur Übernahme einer Aufgabe oder eines Bereiches gezwungen wurde, allerdings warfen die Aussagen einiger Partner die Frage auf, ob es sich nicht vielleicht um sozial gewünschtes Verhalten handeln könnte: es wurde so gehandelt, weil es sich so gehört (siehe Kapitel 5.3.2: introjizierte Regulation). Leo und Luc bringen es auf den Punkt:

"Mä ech weess net, wann ech et net man, wee mécht et dann? Wa mer eis alleguerten ënnen an de Sall setzen, da gëtt et kee Sall méi, wou ee sech kann hinnersetzen."²¹⁶ (Leo:72)

"Dat sinn sou Aufgaben, di musse sinn! Di muss ee maachen, ne?! D' mécht kee gären. 't muss awer een et maachen! Soss gëtt et kee Spaass, souzesoen oder keen Training."²¹⁷ (Luc:41)

Es schien, als handle es sich hier um eine Weiterführung der Handlungen, die bei den Einstiegsmotiven zum Engagement unter 'sozialer Ader' beschrieben wurden – eine Aufgabe zu übernehmen, die letztlich einer machen muss. In der Folge hieß es dann 'Wer A sagt, muss auch B sagen' beziehungsweise wurde übernommenes Engagement weitergeführt und nicht einfach fallengelassen, wie ein Gesprächspartner schilderte:

"Jo. Mä lo hunn ech et jo ugefaangen, lo sinn ech- lo kann ech och nach méi doranner schaffen."²¹⁸ (Interview 2:48)

Oder etwa im weiteren Verlauf des Gespräches:

"Jo du kanns net A soen, ouni B ze soen, soe mer mol esou. Du kanns kee Club grënnen, ouni een Trainer dohinner ze sëtzen. An dann, lo am Moment hu mer jo nach keng nei Memberen, di lo just komm sinn, well mer en ageschriwwene Club sinn. (...). Mä wann awer elo di ganz Saach public gemaach gëtt, dass mir elo e Club sinn (...) da komme jo nei Memberen, och wahrscheinlech Leit, di nach ni eppes mat dem Sport ze dinn haten. An di soen: 'Ech hu Parkour um Fernseh gesinn, ech wëll et elo léieren. Bréng mär et bäi.' An dee Moment, ob s de wëlls oder net, sinn ech den Trainer. Da kann ech zwar ëmmer nach soen: 'Hie kann der dat do besser bäibréngen', mä ech sinn awer dann éischtens dann deen, deen de Grupp dirigéiert. Dee seet- Ech sinn d'Bezuchspersoun. (...)"²¹⁹ (Interview 2:82)

²¹⁵ Dass du eben dein – du machst dein Ding selbst, weiß du. Du kannst auch manchmal, wenn du auflegst, hast du vier Spuren laufen. Das heißt auf einer nur Vocals, auf der anderen nur High //, auf der anderen nur die Bässe, und du dich damit beschäftigst etwas Neues aufzubauen, ne. Ich probiere mein Ding aus, nicht so wie jedermann. (Übersetzung jz)

²¹⁶ Aber ich weiß nicht, wenn ich es nicht mache, wer macht es dann? Wenn wir alle unten im Saal sitzen, dann gibt es keinen Saal mehr, wo man sich hinsetzen kann. (Übersetzung jz)

²¹⁷ Das sind Aufgaben, die müssen sein! Die muss einer erledigen, ne?! Die macht keiner gerne. Es muss aber einer sie machen! Sonst gibt es keinen Spaß, sozusagen oder kein Training. (Übersetzung jz)

²¹⁸ Also jetzt habe ich es ja losgetreten, jetzt bin ich – jetzt kann ich auch noch mehr Arbeit reinstecken. (Übersetzung jz)

²¹⁹ Ja du kannst nicht A sagen, ohne B zu sagen, sagen wir es mal so. Du kannst nicht einen Club gründen ohne einen Trainer bereit zu stellen. Und dann, momentan haben wir noch keine neuen Mitglieder, die jetzt nur dabei sind, weil wir ein eingetragener Verein sind. Wenn aber jetzt die ganze Sache publik wird, dass wir jetzt ein Verein sind (...) dann kommen neue Mitglieder, wahrscheinlich auch Leute, die noch nie etwas mit dem Sport zu tun

Freilich ließe sich hier auch von einer bestimmten integrierten Werthaltung sprechen, die dazu führt, dass sich die Personen eben so und nicht anders verhalten. Sie stünde einmal mehr im Gegensatz zu der Annahme, dass Szene und Szenetätigkeit nur nach Lust und Laune stattfinden.

Durch ihr Engagement und die Übernahme von verantwortungsvollen Aufgaben haben die Gesprächspartner, wie unter 'Selbstwirksamkeit' aufgezeigt wurde, für sich erfahren (können), dass sie durchaus Kompetenzen besitzen. Die Erfahrung der Kompetenzen hat zwar ihren Ausgangspunkt in den meisten Fällen in den thematischen Fachkenntnissen und Fähigkeiten. Neben der Entwicklung der thematisch gebundenen Fähigkeiten konnten die Gesprächspartner ebenso ihre Kenntnisse und Kompetenzen auf dem Gebiet der Aufgaben, die sie übernahmen, erweitern. Aus diesem zusätzlichen Fachwissen erwuchs eine zunehmende individuelle Handlungskompetenz der Person, die in manchen Fällen zu einer Erweiterung des Aufgabengebietes beziehungsweise des Handlungsrahmens und Handlungsspielraumes führen konnte, zum Beispiel um sich auch Dritten gegenüber behaupten zu können:

"Jo 't muss ee schonn e bèsse kucken. Deene [Managern] muss een och deelweis 'an den Aarsch krauchen'. Mä däerf ee net ze vill, 't muss een och e bessen op senger Linn bleiwen an e bèsse strikt bleiwen. An di Linn, den Equiliber do tèschent ze fannen, dat ass oft ganz schwéier. 't muss een ee Konzept erklären a soen: 'Mir hunn dee Budget' a wa si da soen: 'Nee. Domat kénne mer näischt ufänken', da muss een, jo da muss ee mat hinnen diskutéieren an 't muss een hinnen deelweis entgéintkommen, mä deelweis muss een awer och bei sengem Punkt bleiwen, wu ee seet: 'Bis heihin a net weider'. A normalerweis verstinn se dat och."²²⁰ (Tom:124)

Eine weitere Art der Handlungskompetenz konnte sich beispielsweise auch darin zeigen, Aufgaben geschickt zu delegieren und das einzelne Szenemitglied gegebenenfalls in die eigene Verantwortung zu nehmen, wie das Beispiel aus der LAN-Szene zeigte:

"(...) Mä well si wëlle jo hir Tournoie spillen. Si si jo do, gréisstendeels- kénnt ee jo wéint den Tournoien och dohinner. An dowéinst- a mir hu Präisgelder, dat heescht, mir kénnen schonn-kénnen theoretesch e Minimum vu Professionalitéit kénne mer erwaarden. An da geet et. De Problem ass, am Ufank hu mer probéiert alles komplett ze kontrolléieren. Dat ass net méiglech. Well da misst de- wann s de drësseg Mann spillen hues, muss de der Drësseg hannendrun stoen hunn, di kontrolléieren. An dat geet net. Am Fong an deem mer hinne méi Fräiheete ginn hunn, sinn se dono besser gelaf- ass de System dono besser gelaf. Well esoubal sech een trauf ze fuddelen, gëtt e souwisou direkt ugeschass"²²¹ (Leo:38)

hatten. Und die sagen: 'Ich habe Parkour im Fernsehen gesehen, ich will es jetzt lernen. Bring es mir bei.' Und ab dann, ob du willst oder nicht, bin ich der Trainer. Dann kann ich zwar immer noch sagen: 'Er kann dir das viel besser beibringen', aber ich bin dann erstens der, der die Gruppe leitet. Der sagt – ich bin die Bezugsperson. Ich und [Name Traceur]. Weil wir eben offiziell dem Club vorstehen. (Übersetzung jz)

²²⁰ Man muss sich schon ein bisschen umsehen. Denen [den Managern] muss man teilweise auch "in den Arsch kriechen". Aber das darf man nicht zu sehr, man muss auch die eigene Linie etwas wahren und ein bisschen hart bleiben. Und die Linie, das Gleichgewicht hier zu finden, das ist oft sehr schwer. Man muss ein Konzept erklären und sagen: 'Das ist unser Budget' und wenn die dann sagen: 'Nein. Damit können wir nichts anfangen', dann muss man, ja dann muss man mit ihnen diskutieren und man muss ihnen teilweise entgegenkommen, aber teilweise muss man auch auf seinem eigenen Standpunkt bleiben und sagen: 'Bis hierhin und nicht weiter.' Und in der Regel verstehen sie das auch. (Übersetzung jz)

²²¹ Sie wollen ja ihre Turniere spielen. Sie sind ja da, größtenteils – kommt man ja auch wegen der Turniere dahin. Und deshalb – und wir haben Preisgelder, das heißt, wir können schon – können theoretisch ein Minimum an Professionalität können wir erwarten. Und dann klappt es. Das Problem ist, zu Beginn haben wir versucht alles zu

Nicht selten unterstützte der Erfolg und das Wahrnehmen der eigenen Kompetenzen eine Zunahme des Selbstvertrauens insofern, als dass sich zum Beispiel auf größere Projekte, neue 'ungewöhnliche' Projekte eingelassen werden konnte. Nicht selten erfüllte die Erfahrung individueller Kompetenzen die Personen mit Stolz:

"Wenn er heute als Raver unterwegs ist, hat er natürlich ein kritisches Ohr und Auge auf den DJ und auf das was der DJ macht. Da Timo selbst DJ ist hört er die kleinen und großen Fehler besser heraus – Fehler, die der einfache Partybesucher und Raver vermutlich gar nicht wahrnehmen. Das führt dazu, dass er sich durchaus ein Urteil über die Qualität des DJs erlauben kann und auch gelegentlich erlaubt. Timo kann heute nicht mehr einfach nur als Raver auf einer Technoparty unterwegs sein; er kann den 'DJ' nicht ausschalten (déformation professionnelle). Der Vorteil dabei ist, so Timo, dass ihm inzwischen auch auffällt, wann und vor allem, dass auch große DJs Fehler vertuschen und das sein Selbstvertrauen steigert – die Großen machen ebenso Fehler und vertuschen diese." (Timo:14)

Die Unterstützung und Anregung durch wichtige Erwachsene, wie sie in den Kategorien für das Ehrenamt bei Jugendlichen identifiziert wurden (siehe Kapitel 4.1.1), konnte für die Bleibemotive, in der Form nicht bestätigt werden. Es waren weit weniger einzelne Personen, die als 'Anreger' für das Weiterführen des Engagements angeführt wurden. Viel wichtiger und prägnanter waren für die Gesprächspartner die Beziehungen und die Erfahrungen mit TeampartnerInnen. Eine wesentliche Rolle spielte auch die Teilnahme und der Einsatz aller anderen Szenemitglieder, ähnlich wie für die Engagement-Einstiegs motive. Von Bedeutung war die Regelmäßigkeit, mit der andere sich am Szenegeschehen beteiligten oder (Hilfs-)Bereitschaft bei der Ausführung von Tätigkeiten zeigten. Einige Gesprächspartner konnten darüber hinaus bestimmte Personen der Szene-Elite benennen, deren langjähriges, intensives Engagement und Einsatz für sie als Vorbild galten (und gegebenenfalls auch noch gelten):

"(...) Mä de [Name Traceur] ass einfach- wéi gesot, hien ass mäi Virbild. Ech sinn heihinner komm, 't ass mäi Virbild. Ech hu nach en anere Virbbild, (...) also- Mä de [Name Traceur] ass wierklech- Keng Ahnung, hien ass e Virbild an e wäert et och ëmmer bleiwen, well ech versti mech megagutt mat him. Mir sinn- 't ass emol net d'Trainer an 't ass net Trainer a wéi soll ech soen- 't ass keen Trainerverhältnis, 't ass méi e bridderlech sou, e familiäre Verhältnis téschent eis." ²²² (Perry:28)

"Auf der ersten de_lux hat Luss ausschließlich als Spieler teilgenommen. Er war sehr beeindruckt, von dem Gesamtprojekt, das die Gruppe der Organisatoren (LCGL) hier auf die Beine gestellt hatte. Er fand es faszinierend, was diese Leute aus eigener Kraft geschaffen hatten. Das wollte er auch können. Für Luss wurden die Organisatoren des LCGL zu einer Art Vorbildern." (Luss:2)

Zwischen den Zeilen ließ sich immer wieder die Komponente der Macht herauslesen, weshalb ihr hier eigener Raum gewährt wird. Die Übernahme von

kontrollieren. Das ist nicht möglich. Denn dann müsste man – wenn dreißig Mann spielen, müssten dreißig Mann dahinter stehen und kontrollieren. Und das geht nicht. Im Grunde dadurch, dass wir ihnen mehr Freiheiten zugestanden, haben sie besser funktioniert – hat das System besser funktioniert. Denn alsbald einer versucht zu schummeln, wird er sowieso direkt verpöffelt. (Übersetzung jz)

²²² Aber [Name Traceur] ist einfach – wie gesagt, er ist mein Vorbild. Ich bin hierhin gekommen, er ist mein Vorbild. Ich habe noch ein anderes Vorbild (...) – also- Aber [Name Traceur] ist wirklich - Keine Ahnung, er ist ein Vorbild und wird auch immer eines bleiben, denn wir verstehen uns supergut. Wir sind – es ist nicht der Trainer und es ist nicht der Trainer und wie soll ich sagen – es ist kein Trainerverhältnis, es ist eher brüderlich, ein familiäres Verhältnis zwischen uns. (Übersetzung jz)

Aufgaben und Aufgabenbereichen, aber besonders die langzeitige Ausübung der Tätigkeit mit einhergehender wachsender Handlungskompetenz und Verantwortung, ermöglichte den Gesprächspartnern eine mehr oder weniger stabile Machtposition innerhalb der Szene beziehungsweise der Szenegruppe. Diese Position wirkte sich ihrerseits wiederum auf die Weiterführung der Tätigkeit (als Bleibemotiv) aus. Macht, die mit der Ausübung ihrer Aufgaben(-Bereiche) einherging, ließ sich anhand verschiedener Facetten beschreiben, die individuell und/ oder im Team ausgeführt werden können. Für die betreffenden Personen gilt folgendes:

- Ihr Wort und ihre Entscheidungen haben in der Szene(gruppe) Gewicht. Auf sie und ihre Meinung wird gehört. Sie sind an (szene-)relevanten Entscheidungen beteiligt,
- Sie geben wenn nötig Anweisungen an andere Team- oder Szenemitglieder und ihre Anweisungen werden befolgt,
- Sie verfügen in bestimmten Situationen über die Möglichkeit, anhand der Szeneregeln und Werte, Szenemitglieder von Veranstaltungen (vorübergehend) auszuschließen,
- Wenn ihnen die Verantwortung obliegt, verfügen sie über die Möglichkeit in bestimmten Situationen anderen Szenemitgliedern Verhaltensvorgaben zu machen,
- Sie wissen um ihre besondere szenehistorische Stellung und Rolle und leben diese auch aus; sie vermittelt ihnen durchaus ein gutes Gefühl.

Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang, dass der Einsatz der Macht beziehungsweise des Machtpotenzials lediglich zum Wohle der Gemeinschaft erfolgte: um beispielsweise über diese Sonderstellung den Zusammenhalt der Szene und/ oder der Szenegruppe zu fördern, größere Veranstaltungen organisieren zu können, auf (negative) Entwicklungen innerhalb der Szene einwirken zu können. Die Inhaber der Machtposition zeigten sich überdies durchaus diskussionsoffen und nutzten diese Machtstrukturen nicht zu diktatorischen Zwecken aus, sondern zum Beispiel aus verantwortungsvollen Beweggründen:

"Auf die Frage ob es nicht sein kann, dass Eltern ihre Kinder vielleicht vorzugsweise in 'sichere' Strukturen und Vereine lassen, als in eine lose und freie Struktur (...), antwortet Paulo, dass bei [seiner Crew] Jugendliche (...) frühestens ab 12 Jahren, auf Grund des Körperbaus, mittrainieren lässt. Paulo selbst würde auch nie einen jüngeren als 12 in die Gruppe aufnehmen, da er die Verantwortung für die Jüngeren, die er in die Gruppe lässt, übernimmt und aufpasst/ aufpassen muss, dass ihnen nichts passiert. Paulo berichtet von einem Fall, wo er die Eltern des jungen Interessenten zum Training gebeten hat und mit ihnen die Trainingseinheiten besprochen und seine Verantwortung abgesprochen und zugesichert hat." (Paulo:23)

Dass ihre Weisungsbefugnis nicht zwangsläufig in einem Ungleichverhältnis zwischen den Parteien ausarten muss zeigt ein Beispiel einer Zusammenarbeit im Sinne eines partnerschaftlichen Führungsstils aus der LAN-Szene

"Am Prinzip soen ech: 'Mir man et esou oder esou.' Mä oh, schwéier ze soen, 't ass méi wéi eng Demokratie, am Fong. 't ass net wierklech wéi- also ech si net elo deen, dee seet, wann s'allenzwee soen: 'Hm? Sou an esou wär besser.' Da soen ech natierlech och: 'Jo, da ma mer et esou.' Mäin Ziel ass et just fir- ech sinn am Fong éischter een, deen dat Ganzt zesummenhält, soe mer esou. A kuckt, dass jidderee mécht wat e soll, an ech man mäin Deel och dobäi, soulaang et

*funktionéiert, ass et gutt. An 't ass am Fong elo ni, dass do iergendwéi, et net funktionéiert huet an der Equipe. An 't ass och nach eng Fro, weem s de wat ze maache gëss.*²²³ (Leo:80)

Auf das Geschehen einwirken zu können und den Verlauf eines Events mitbestimmen zu können, vermag einerseits die Aufgabe eines DJs zu sein, seine Sonderstellung, die er sich erarbeitet hat, ermöglicht ihm andererseits auf diese Faktoren gezielt einzuwirken:

*"'t ass eng Freed eben, di mer d'Musik mécht an di Freed probéiers de einfach un d'Leit eriwwerzekréien, ne. An dann, ech mengen, wann s du elo jorelaang Erfahrung hues, dee Spaass dee mer elo vill mécht, dat ass einfach d'Leit ze zéien, ne. Du weess, hei du kinns se elo schécken bis zum 'geht-nicht-mehr' an du méchs et net. Du zitts se, du zitts se, du zitts dat se ëmmer bleiwen. Dat heescht, d'Leit mengen de Moment giff kommen, elo wu s du lasslees, mi schnell ze spillen, mi haart ze spillen, an dat méchs de da net.*²²⁴ (Theo:40)

Werden die Ergebnisse der Bleibemotive im Verhältnis zu den Engagementmotiven und Einstiegsmotiven gesehen, zeigen sich, neben der Zunahme an unterschiedlichen Motivationsfaktoren, die Fortführung und auch die Vertiefung der Einstiegsmotive. Der ursprüngliche Einsatz bekommt über die Weiterführung der Tätigkeit zunehmend eine persönlichere Note. Im Gegensatz zu den Einstiegsmotiven steht die Auseinandersetzung mit und die Beziehung auf das eigene Ich weit mehr im Vordergrund. Selbstwirksamkeit, Selbstbestimmung stellen wichtige Motive dar, die die Bereitschaft zur Fortführung des Engagements und der Ausführung der Aufgaben unterstützen. Weit wichtiger werden bei den Bleibemotiven auch Faktoren und Motive, wie Anerkennung (durch Szenemitglieder und/ oder Außenstehende), Unterstützung und zunehmende Expertise, die (be-)lohnende Wirkung zeigen. Die Expertise dehnt sich dabei sowohl auf die Kompetenzen im Themenschwerpunkt als auch auf Kompetenzen auf neuen (szen-)fremden Gebieten aus. Durch die Übernahme der Aufgaben und der Rolle kommt den Gesprächspartnern eine Stellung innerhalb der Szene(-gruppe) zu, die sie mit einer besonderen Form der Macht ausstattet, die sie ihrerseits wieder für die Ausübung der Aufgaben und Rollen einsetzen – immer im Interesse der Gemeinschaft. Die Gemeinschaft gewinnt auf der Ebene der Bleibemotive noch an Bedeutung hinzu. Nicht nur, dass sie Auslöser für das eigene Wohlbefinden ist, sie ist es auch wert, das man den zusätzlichen Einsatz und das Engagement leistet.

So wie sich der Einstieg in das Engagement über eine bestimmte Ausgangssituation oder Ausgangsproblem konzipierte, ist auch das weiterführende Engagement an bestimmten Situationen und/ oder Problemen ausgerichtet. Sie sind der Auslöser dafür, dass das Engagement der Personen überhaupt aktiviert wird. Ausgehend von

²²³ Im Prinzip sage ich: 'Wir machen es so und so.' Aber, oh, schwer zu sagen, es ist eher wie eine Demokratie, im Grunde. Es ist wirklich nicht wie – also ich bin jetzt nicht der, der sagt, wenn alle beide sagen: 'Hm? So und so wäre besser.' Dann sage ich natürlich auch: 'Ja, dann machen wir es so.' Mein Ziel ist es lediglich um – ich bin im Grunde genommen eher derjenige, der das Ganze zusammenhält, sagen wir so. Und zusieht, dass jeder macht, was er soll, und ich trage meinen Teil auch dazu bei, solange es funktioniert, ist es gut. Und es ist im Grunde genommen jetzt nie, dass irgendwie, es nicht im Team funktionierte. Es ist natürlich auch eine Frage, wem du was zu machen gibst. (Übersetzung jz)

²²⁴ Es ist eben eine Freude, die mir die Musik macht und diese Freude versuchst du dann an die Leute weiterzugeben, ne. Und dann, ich meine, wenn du jetzt jahrelange Erfahrung hast, woran ich viel Spaß habe, ist, die Leute 'an der Nase herumzuführen', ne. Du weißt, hier, jetzt könntest du sie bis zum 'geht-nicht-mehr' schicken und du tust es nicht. Du ziehst sie hin, du ziehst sie hin, auf dass sie immer noch bleiben. Das heißt, die Leute glauben der Moment würde kommen, jetzt wo du loslegst, schneller zu spielen, lauter zu spielen, und du tust es nicht. (Übersetzung jz)

den motivierenden Erfahrungen in Bezug auf das vorangegangene Engagement und den Erwartungen im Hinblick auf den zielgerichteten neuen Einsatz, wird beziehungsweise bleibt die Person aktiv, wie sich nachstehend in dem aus den Ergebnissen entwickelten Maynooth-Modell zeigen wird.

11.4 Synthese: Entwicklung und Konzept des Maynooth Modells

Im Folgenden werden die Ergebnisse zu den Engagement-, Einstiegs- und Bleibemotiven der Mitglieder der einzelnen Szene-Eliten im Maynooth-Modell²²⁵ zusammengetragen, um das Zusammenspiel, die Wechselwirkung und Entwicklung der Motive, der Anreize und infolgedessen der Motivation für das Engagement zu erläutern.

Zur Überprüfung wurden exemplarisch unterschiedliche Engagementaktivitäten verschiedener Gesprächspartner, die aus Gesprächen und/ oder Beobachtungssequenzen hervorgingen, an dem Modell nachgezeichnet. Das Prinzip des Modells konnte für die einzelnen Beispiele bestätigt werden, wenn auch die individuelle Ausprägung der einzelnen Motive und Motivlagen der Gesprächspartner beziehungsweise des Zusammenspiels der Motive dabei nicht außer Acht gelassen werden konnte. Es stand außer Frage, dass bei den verschiedenen Gesprächspartnern die unterschiedlichen Motive, zu unterschiedlichen Zeiten und Umständen, unterschiedlich zum Tragen kommen. Eine detaillierte Klärung dieser Sachverhalte erfordert weiterführende und spezifischere Untersuchungen auf diesem Gebiet. Festgehalten werden konnte, dass die herausgefilterten Motive in einer bestimmten Form am jeweiligen Engagement der Gesprächspartner beteiligt waren.

Wie bereits aus der Darstellung der Ergebnisse erkenntlich wurde, gehen die Gesprächspartner prinzipiell bereits vor der Übernahme von gezielten Aufgaben und/ oder Aufgabenbereichen über einfache Einsätze helfend zur Hand. Der aktive Einstieg lässt sich für die einzelnen dennoch mehr oder weniger präzise auf eine bestimmte erste Situation zurückverfolgen, die für den Eintritt in das aktive Engagement (und wohl auch für die Aufnahme in die Szene-Elite) von Bedeutung ist. Ausgangspunkt ist also zunächst eine bestimmte Situation, ein Bedürfnis oder gar eine Problemstellung innerhalb der Szene oder der Szenegruppe (*explizite Motive*).

Ausgehend von dieser Situation entwickelt oder hat die betreffende Person eine Idee zur Umsetzung oder Lösung, die sich maßgeblich an ihren persönlichen (Szene-) Werten ausrichtet (*implizite Motive*). Damit allerdings eine Person eigene Ideen entwickelt und sich für die Lösung der Aufgabenstellung angesprochen fühlt, sind bestimmte Persönlichkeitszüge sicherlich von unterstützender Voraussetzung. Die Ermittlung der Persönlichkeitszüge stand nicht im Mittelpunkt der Erhebung. So konnten die unterschiedlichen (genetischen und sozialisatorischen) Voraussetzungen und Hintergründe der einzelnen Gesprächspartner, die sich positiv auf die Übernahme des Engagements auswirkten nicht wirklich ermittelt werden.

²²⁵ Das nachfolgende Modell zu grafischen Darstellung der Wechselwirkung und des Zusammenspiels der herauskristallisierten Einstiegs- und Bleibemotive für das Engagement der Mitglieder der Szene-Eliten wurde in einer ersten Fassung zum ersten Mal auf der *2nd Maynooth International Youth Studies Conference 2012* an der NUI in Maynooth, Irland vorgestellt – hieraus erklärt sich der Name des Modells.

Den Schilderungen der Gesprächspartner und den Beobachtungen ihres Verhaltens nach zu urteilen, weisen sie sich generell zum Beispiel durch soziale Kompetenzen, diagnostisches und analytisches Verständnis, Kreativität, Ökonomieverständnis (Gewissenhaftigkeit), Wagemut und Kompromissbereitschaft aus²²⁶. Diese bilden die erste Voraussetzung, damit die Person ihr Engagement aktivierte und die Aktivität übernimmt.

Damit aber die Person sich in und für die Aktivität investiert und engagiert, spielen, wie aus den Einstiegsmotiven deutlich wurde, noch jeweils weitere Motive und Anreize eine wesentliche Rolle. Die einzelnen Motivationsfaktoren und Anreize zeigen dabei jeweils eine sowohl intrinsische als auch extrinsische Komponente auf und stehen folglich in einer Art Wechselbeziehung. Ob der innere Anreiz eher den äußeren Anreiz bedingt oder umgekehrt, konnte aus den Daten nicht eindeutig entnommen zu werden. Damit der Person die Aufgabe übertragen beziehungsweise zugetraut wird und sie auf die Unterstützung ihres Vorhabens durch andere Szenemitglieder hoffen kann, muss sie sich bereits im Vorfeld möglichst in der jeweiligen Szenethematik hervorgetan haben oder etwa bereits ähnlich Aufgaben erfüllt haben. Die so aufgezeigten Interessen und Kompetenzen ermöglichen der Person, in ihrer Aufgabe und in ihrem Vorhaben ernst genommen zu werden, und das notwendige Vertrauen zu erhalten: Der Person wird von außen das Vertrauen entgegengebracht, die Arbeit zu übernehmen und bewältigen zu können (extrinsischer Motivationsfaktor). Dies wiederum bestärkt die Person Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu haben (intrinsischer Motivationsfaktor).

Für die Person ist unter anderem der Spaß am Szenethema grundlegend, um überhaupt aktiv zu werden. Darüber hinaus muss die angehende Aufgabe, die Aktivität, der Bereich für die Person mit einem besondern Reiz und Spaßfaktor verbunden sein. Sie muss Gefallen daran finden, sich in der Aufgabe wiederfinden und in ihr aufgehen können. Eine dritte Komponente lässt sich an der Tatsache festmachen, dass die Person Spaß daran hat, über ihr derzeit bestehendes Ausmaß an Teilnahme und Hilfsbereitschaft hinauszugehen und eigene Ideen umzusetzen und in der Szene(gruppe) etwas zu bewegen.

Wie dargestellt wurde, spielt die jeweilige Gemeinschaft eine bedeutende Rolle für die Engagementsbereitschaft. Die Person fühlt sich in der Gemeinschaft wohl, genießt die besondere Atmosphäre. Über den Einsatz ihres Engagements ist es ihr möglich sich daran zu beteiligen, diese Atmosphäre zu erhalten und das Gemeinschaftsgefühl weiterhin zu erleben. Auch die Art und Weise wie sich die übrigen Szenemitglieder am Szeneangebot beteiligen und das Angebot wahrnehmen, sind hier von Bedeutung.

So wie die einzelnen Motive sich darauf auswirken, dass die Person sich aktiv engagiert und die jeweilige Aufgabe übernimmt, wirkt sich ebenfalls die Aktivität auf die Motivation der Person aus. Der hier erlebte persönliche Erfolg, der Erfolg für die Szene(gruppe) wirken sich einerseits verstärkend auf die Motive aus, andererseits

²²⁶ Als einziger wies Paulo ausdrücklich im Gespräch darauf hin, dass seine Einstellung zur Gemeinschaft, zur Szene-Familie eindeutig durch seine Erziehung, die vermittelten Werte und Normen und das Familienleben zu Hause geprägt sind. Die Übernahme sowie die gewissenhafte Ausführung und Umsetzung von Verantwortung habe er bereits sehr früh in seinem Elternhaus gelernt und als eigen Wertvorstellung übernommen. (siehe Kapitel 11.2, Zitat Paulo:35)

auch auf die potentielle Bereitschaft für das weitere Engagement. Für die Gesprächspartner gibt es bis zu diesem Zeitpunkt keine (für sie erlebten) Misserfolge, so dass ein etwaiges Scheitern an einer Aufgabe oder negative Auswirkungen auf das Engagement zu diesem Zeitpunkt im Modell keine Berücksichtigung finden.

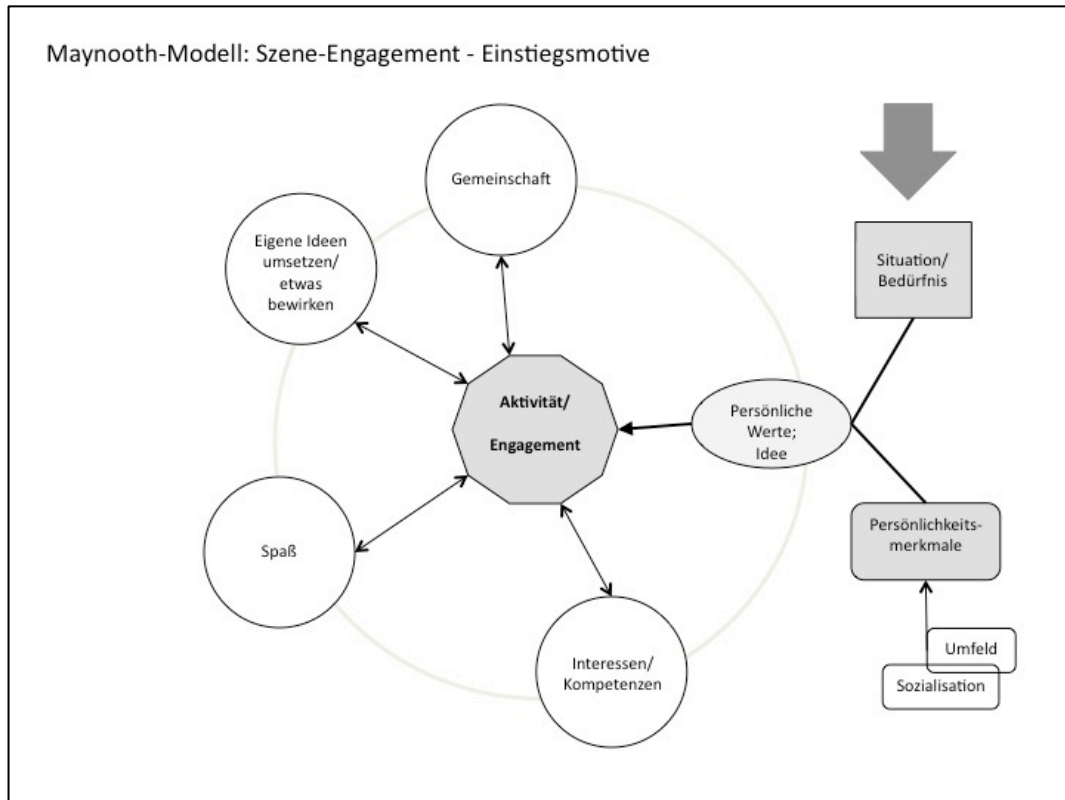


Abb. 29. Maynooth-Modell zu den Engagement-Einstiegsmotiven der Szene-Elite (eigene Darstellung)

Rekonstruieren wir den Einstieg in das Engagement an einem Beispiel. Vorab sei darauf hingewiesen, dass die Ausführungen nicht im geringsten die gesamte Komplexität der Sachlage für die Person wiedergeben können, sondern eine stark vereinfachte und exemplarische Darstellung erfährt:

Leo bewegt sich bereits seit einigen Jahren in der LAN-Szene und ist ein begeisterter und talentierter Gamer. Als zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Szene-Elite eine bestimmte Teil-Fachaufgabe²²⁷ neu besetzt werden muss, aber keiner sich unmittelbar direkt dafür interessiert, wird die Aufgabe Leo angeboten. Für Leo ist klar, dass einer die Aufgabe übernehmen muss, da die Party sonst nicht steigen kann – und wer profitieren will, muss auch Einsatz geben. Und er möchte auf jeden Fall noch mehr als nur eine LAN-Party erleben. Rein inhaltlich bereitet Leo die Aufgabe zunächst weniger Spaß, aber ihn reizt es, sich mit der Kniffligkeit der Aufgabenstellung auseinanderzusetzen. Er erkundigt sich, macht sich schlau und setzt die Aufgabe nach eigenen Ideen um. Auch wenn die Ausführung seiner Aufgabe nach seinem ersten Einsatzentwicklungsfähig bleibt, seine Feuertaufe besteht er. Der Erfolg motiviert ihn weiterzumachen. Er lernt über die Zeit seine Aufgabe zu lieben und feilt sie immer weiter aus.

An diesem Beispiel zeigt sich, dass die Motive für den Einstieg in das aktive Engagement und somit in die Tätigkeit der Szene-Elite sowohl ein Zusammenspiel

²²⁷ Aus Anonymitätsgründen muss die Aufgabe unbenannt bleiben.

aus impliziten und expliziten Motiven als auch intrinsischen und extrinsischen Anreizen zu sein scheinen. Dieses Zusammenspiel richtet sich nach den Erwartungen und Zielsetzungen der einzelnen Personen und unterliegt intrinsischer und extrinsischer Motivationsfaktoren (Bedürfnis nach Kompetenz, Autonomie und Eingebundenheit). Darüber hinaus vermochten die jeweiligen neuen Tätigkeiten und Aufgaben die Gesprächspartner bereits zu Beginn in eine Art Flowzustand zu versetzen. Besonders deutlich lässt sich dies bei Tätigkeiten nachzeichnen, die unmittelbar an das eigene und direkte (Er-)Leben des Szenethemas geknüpft sind, wie etwa DJing. Aufgaben und Tätigkeiten, die zum Beispiel eher organisatorischer Natur sind, vermögen dies insofern auch, als dass die Tätigkeit nicht als Belastung empfunden wird, die investierte Zeit und der Einsatz nicht aufgerechnet werden. Prinzipiell lässt sich die Arbeit als 'wie im Fluss' beschreiben.

Werden zu den Modellergebnissen der Einstiegsmotive und Bleibemotive für das Engagement die Einstiegsmotive für die Szeneaktivität erklärend hinzugezogen, liest sich die Abfolge der Motive wie die Befriedigung der drei Grundmotive nach McClelland (1987). Die Motive zum Einstieg in die Szene sind sehr stark geprägt und vom Bedürfnis geleitet, Anschluss zu finden und Beziehungen zu Gleichgesinnten aufzubauen (Anschluss-Motiv). Mit dem Einstieg in das aktive Engagement zeigt sich eine Steigerung der eigenen Kompetenzen, die über das eigentliche Szenethema hinausgehen und vom Erfolg des eigenen Einsatzes begleitet und gekrönt sind (Leistungs-Motiv). Erst durch das verstärkte und weiterführende Engagement und den damit verbundenen Aufgaben entwickelt sich für die Gesprächspartner zunehmend die Möglichkeit und das Bedürfnis, die Szene aktiv nach den eigenen Vorstellung mitzugestalten (Macht-Motiv): eigene Ideen verwirklichen und so das Szenegeschehen und Szeneleben (mit) beeinflussen, Takt und Richtung vorgeben.

Wie für die Einstiegsmotive ist auch für die Bleibemotive eine bestimmte neue Situation (1), ein neues Bedürfnis (1) oder eine neue Problemstellung (1) Ausgangspunkt dafür, um das Engagement in der Szene und in der Szene-Elite weiterzuführen. Unterschieden werden muss dabei zwischen zwei Fortführungsarten des Engagements: (1) Es handelt sich zum Beispiel um einen Ausgangspunkt, der aus der Einstiegstätigkeit heraus folgte, mit ihr in direktem Zusammenhang steht und so ein intensiveres Engagement auf diesem Gebiet nach sich zieht. Oder es kann sich (2) hierbei um einen ganz neuen Bereich und eine neue Aufgabe handeln, die womöglich an die Einstiegstätigkeit angelehnt sein können, aber nicht zwangsläufig aus ihr hervorgehen.

Für die Weiterführung des Engagements dürften implizite Motive, wie die genetische Veranlagung und die Sozialisationserfahrungen der Person, ebenfalls einen bedeutenden Einfluss zeigen – der, wie im Fall der Einstiegsmotive, aufgrund der Datenlage, eher vermutet wird als erwiesen ist. Dem gegenüber lässt sich allerdings erkennen, dass sich die expliziten Motive, wie die Lernerfahrungen und der erlebte Erfolg, aus dem Zyklus der Einstiegsmotive sehr wohl positiv verstärkend darauf auswirken, sich weiterhin zu engagieren.

Auch in dieser Situation (1) zeigte sich, dass jedes einzelne Motiv für sich als Wechselwirkung intrinsischer (aus der Tätigkeit) als auch extrinsischer (durch die Tätigkeit) Anreize gewertet werden kann. Die zunehmende Expertise auf dem

neuen Aufgabengebiet (Einsteigsmotive) ermöglicht, sich selbst zunächst als kompetent und zunehmend als Experte zu erfahren. Darüber hinaus erlaubt sie der Person sich auf diesem bestimmten Gebiet Zusatzkompetenzen und Wissen anzueignen, die über das eigentliche Szenewissen hinausgehen. Die Übernahme einer (Fach-)Aufgabe oder eines Aufgabengebietes geht in der Regel mit der Tatsache einher, dass die Gesprächspartner gegebenenfalls vielleicht eine kurze Einführung in den Tätigkeitsbereich erhalten, zumeist aber sich selbst mit der Aufgabenstellung auseinandersetzen und ihren Weg finden müssen. Die mit der Tätigkeit einhergehende Autonomie und Selbstbestimmung übt zum einen eine große Anziehungskraft aus – gilt sie nicht zuletzt auch als eine Art Vertrauensbeweis in die Fähigkeiten der Person. Zum anderen stellt sie eine große Herausforderung an die eigene Person und die eigenen Vorstellungen und Ansprüche dar. Insbesondere im weiteren Verlauf des Engagements (siehe unten, neue Situation 2) wird die Selbstbestimmung ein zunehmend tragendes Element – möglichst nach den eigenen Vorstellungen und Ideen, in Absprache mit der Szene-Elite, arbeiten zu können.

Das Motiv Spaß stellt auch für die Bleibemotive einen nicht unerheblichen Faktor dar. Allerdings scheint der Spaß eine weitere neue Komponente dazu zu gewinnen. Auch für das weiterführende Engagement bleibt der Spaß am Szenethema unweigerlich bedeutend. Er wird zusehends ergänzt durch den Spaß an der neuen Tätigkeit und ihren Inhalten: Spaß daran zu haben, sich intensiver mit dem neuen Themenbereich auseinanderzusetzen, zusätzliche Zeitinvestitionen in Kauf zu nehmen und die Arbeiten mit einer gewissen Leidenschaft auszuführen und umzusetzen. Der Spaß an der Tätigkeit scheint in den meisten Fällen zugleich an die Selbstwirksamkeit gekoppelt, die sich aus der Aufgabe und der Aufgabenstellung ergibt. Erfolg mit der Umsetzung und der Ausführung der Tätigkeit zu erleben und zugleich zu erfahren, dass der Erfolg sich auf den eigenen Einsatz, die eigene Aktivität aufbaute: aus eigener Kraft etwas umgesetzt und erreicht zu haben.

Auch die Gemeinschaft erfährt eine weiterreichende motivierende Komponente. Auch ist hier das ursprüngliche Motiv noch mittragend, sich in der Gemeinschaft wohl zu fühlen und die damit einhergehende besondere Atmosphäre wertzuschätzen. Mit der Fortführung des Engagements wird die Gemeinschaft auch dahingehend geprüft, inwiefern sie der Person das Gefühl vermittelt, die zusätzliche Zeit- und Arbeitsinvestition wert zu sein. Die engagierte Person muss für sich spüren, dass sie sich für ihre Szenemitglieder einsetzen will und diese sich auch den Einsatz verdient haben. Das Motiv der Gemeinschaft ist seinerseits mit dem Motiv der Anerkennung verknüpft. Die Erfahrung von Anerkennung und Wertschätzung für die geleistete Arbeit und den geleisteten Einsatz wirken sich ihrerseits erheblich auf die Fortführung des Engagements aus. Die engagierte Person richtet sich dabei nicht ausschließlich nach der Anerkennung der Szenemitglieder. Je nach Ausrichtung der Tätigkeit und der Aufgaben sind die Anerkennung der Arbeit und des Einsatzes durch außenstehende KooperationspartnerInnen und -personen ebenfalls von besonderer Bedeutung.

Um überhaupt das begonnene Engagement weiterzuführen, ist es auch in diesem Stadium besonders wichtig, dass das Engagement und die Aufgaben nicht als Last empfunden werden, sondern die Person die Ausführung und Umsetzung als einen flow-artigen Zustand erlebt. Allerdings gibt es Anzeichen dafür, dass die einzelnen

Motive in ihrem Zusammenspiel erst diesen flow-ähnlichen Zustand hervorzubringen vermögen. Auf diese Weise können die tragenden Motive je nach Aufgabe, je nach Rahmenbindungen unterschiedlich gewichtet sein, solange sie in ihrer Summe ein Gleichgewicht erkennen lassen. Die Ergebnisse lassen darauf schließen, dass es sehr wahrscheinlich ist, dass der Flow-Zustand unterbrochen wird, wenn eines der Motive wegbricht. Die übrigen Motivpfeiler können diese Dissonanz vermutlich nicht ausgleichen, und es besteht die Gefahr, dass das Engagement (zumindest für dieses Aufgabengebiet) niedergelegt wird. Die Annahme gründet unter anderem auf der Tatsache, dass drei Gesprächspartner noch vor Beendigung der schriftlichen Ausführung des Forschungsprojektes ihre Szene-Eliteaktivität abgelegt und sich aus der aktiven Organisationselite-Arbeit zurückgezogen haben. Dies geschah in allen Fällen aufgrund des Wegfalls beziehungsweise Wegbruchs eines oder aber mehrerer Motivpfeiler. Dieser Wegbruch stand nicht selten in direktem Zusammenhang mit dem Aufrechnen der negativen Konsequenzen für eben diesen betreffenden Motivbereich (siehe Kapitel 10.3). Hierfür lassen sich auch Teilelemente nachzeichnen, wie sie im Kapitel zum Engagement unter De-Motivation beschrieben wurden (siehe Kapitel 4.2): zum Beispiel zeitliche Überforderung, geringe Anerkennung, bürokratische Strukturen. Ein wesentlicher Bestandteil scheint in den vorliegenden Fällen aber auch der Richtungswechsel innerhalb der Szene(gruppe) gewesen zu sein. Da der Rückzug zweier Gesprächspartner nach der Erhebung erfolgte, lassen sich die Ursachen nur teilweise rekonstruieren. Die eigentliche Szenethema-Leidenschaft der betroffenen Szenemitglieder scheint hingegen durch das veränderte Engagement weniger gelitten zu haben.

Im Idealfall ergibt sich aus der bewältigten Situation, dem gelösten Problem oder dem befriedigten Bedürfnis heraus eine neue Situation (2), ein Bedürfnis (2) oder eine Problemstellung 2, die ihrerseits auf die vorangegangene Situation 1, das Bedürfnis 1 oder die Problemstellung 1 aufbaut oder sich herleiten lässt (siehe Abb. 30). Ebenso ist denkbar, dass die Erfahrungen aus dem Zyklus 1 die Person dazu bewegt auch neue andere Aufgaben zu übernehmen.

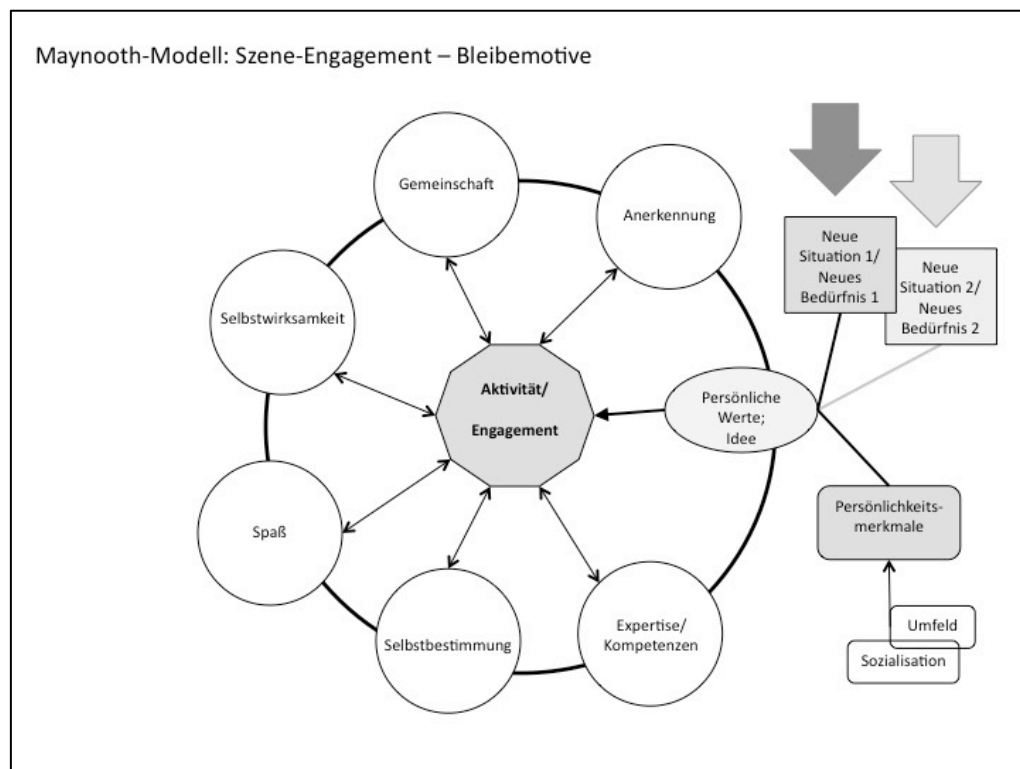


Abb. 30. Maynooth-Modell zu den Engagement-Bleibemotiven der Szene-Elite (eigene Darstellung)

Rekonstruieren wir das Modell und die Einstiegs- und Bleibephase an einem weiteren Fallbeispiel, wobei auch hier auf eine stark vereinfachte Darstellung der Situation und der Rahmenbedingungen zurückgegriffen wird:

Tom entdeckt seine Leidenschaft für die Techno-Musik bereits in seiner frühen Jugend. Im Verlauf seiner Vereinstätigkeit organisiert er bereits in jüngeren Jahren Feten und eignet sich erste Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich der Organisation von Veranstaltungen an. Zu einem bestimmten Zeitpunkt kommt ihm die Idee seine Leidenschaft mit der Feten-Organisation im Verein zu verbinden und ein Techno-Event zu planen und umzusetzen. Dies ermöglicht ihm, aber auch anderen Szenemitgliedern, regional zu feiern und dem derzeitigen Szeneleben etwas entgegenzusetzen. Die Umsetzung des ersten Techno-Events wird ein regelrechter Erfolg. Warum also nicht eine weitere Ausgabe der Party anvisieren? Ausgehend von dieser neuen Situation und beflügelt vom Erfolg macht Tom sich zusammen mit anderen an die Organisation der nächsten Party. Die Erfahrungen und Connections, die er aus seiner Vorerfahrung auf dem Gebiet der Organisation hat, kann er nutzen und baut sie weiter aus. Da sich die Organisationsgruppe inzwischen vom Verein abgelöst hat, ist sie in der Konzeption und Umsetzung der Veranstaltung wesentlich freier und richtet sich nach den eigenen Ideen und Vorstellungen, soweit es die Rahmenbedingungen zulassen. Sowohl die Organisation als auch die Verhandlungen mit SponsorInnen und der öffentlichen Hand erfordern verstärkten Einsatz, und so geht der Zeitaufwand für die zu planende Veranstaltung zu Lasten der Freizeit. Diese Anstrengungen werden aber als eine persönliche Herausforderung gesehen, die es zu meistern gilt. Die Szene und seine Leidenschaft sind es ihm wert. Die Anerkennung erfolgt mit der zweiten gelungenen Ausgabe der Party. Und der Zyklus setzt von Neuem an. Wieso nicht ein weiteres Event planen? (Situation 3)

11.5 Zur Anwendung des Maynooth Modells

Ein Grund für die Wahl der qualitativen Heuristik als theoretisches Grundkonzept für die vorliegende Studie bestand darin, anhand der maximalen strukturellen Variation

der Jugendkulturen und der Analyse der Daten auf Gemeinsamkeiten Hypothesen und Prognosen herauszuarbeiten, die sich für jede weitere zukünftig untersuchte Szene einer Jugendkultur nachzeichnen lassen kann. Wenn auch der Gültigkeitsbereich des vorliegenden Modells sich zunächst auf den Personenkreis der vorliegenden Studie bezieht, sollte es sowohl anhand der Forschungsvorgehensweise als auch der theoretischen Untermauerung des Modells möglich sein, die Erkenntnis als grundlegende Ausgangsposition zu nutzen. Dem zur Folge sollte es möglich sein, das Maynooth Modell in seiner Grundstruktur auf die Motive und das Engagement von anderen Mitgliedern der untersuchten Szene-Eliten zu übertragen und diese nachzuzeichnen. Ihr Einstieg in die Szenearbeit und ihre Motive für deren Weiterführung müssten also dieselben Ergebnisse liefern: Die Erweiterung der Einstiegsmotive durch die Bleibemotive, die aufgezeigten Wechselwirkungen und das flow-unterstützende Gleichgewicht der Motive müssen sich aufzeigen und für die untersuchten Personen beschreiben lassen.

Das Modell bietet in seiner jetzigen Ausführungen keine Möglichkeit etwaige Korrelationen zwischen den Motiven und den Aufgabengebieten/ Rollen der Gesprächspartner herauszufiltern: zum Beispiel ob sich für die Inhaber einer bestimmten Rolle in allen Szenen dieselbe Motivlage nachzeichnen lässt beziehungsweise ob die Übernahme einer bestimmten Aufgabe auch eine bestimmte Motivkonstellation und Gewichtung voraussetzt. Hierzu bedarf es erweiterten Analysen, die im Rahmen dieser Studie nicht geleistet werden konnten.

Weiterhin sollte es möglich sein, das Modell als Erklärungsstruktur für das Engagement und für die Motive von Mitgliedern weiterer, hier nicht berücksichtigter, Szene-Eliten heranzuziehen. Das Modell kann und will dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit erheben. Es ist durchaus denkbar, dass sich bei weiterführenden Erhebungen weitere Merkmale im Engagement, den Rollen oder den Motiven ermitteln lassen und abgeänderte Motivkonstellationen herausgefiltert werden können. Sehr wahrscheinlich aber bleiben die Grundstruktur des Modells, die beschriebenen Erweiterungen, Wechselwirkungen und Balance grundlegend.

Inwiefern sich das Maynooth Modell ebenfalls auf die Motive und das Engagement in Bezug auf das Szenethema anwenden lässt, bleibt zu überprüfen. Offensichtlich jedoch ist, dass die Motivlage hierfür bei den Gesprächspartnern wesentlich gefestigter zu sein scheint als in Bezug auf die herausgearbeiteten Rollen und Aufgaben. Denn wie angedeutet wurde, scheint das allgemeine Interesse und die Leidenschaft am Szenethema nicht unmittelbar darunter zu leiden, wenn beispielsweise das Szene-Elite-Engagement aufgrund einer gestörten Motiv-Balance beendet wird.

12 Schlussfolgerungen und Diskussion

Szenen in Luxemburg haben offenbar eine Tendenz sich aus informellen Strukturen herauszulösen und sich traditioneller formaler Formen zu bedienen. Längst sind sie nicht mehr unbedingt einfache lose Zusammenschlüsse, die sich gegensätzlich zur Gesellschaft entwickeln und bewegen. Es gibt *Szenegruppen*, die sich nicht zwangsläufig vollständig nach den Vorgaben und den Vorstellungen ihrer entsprechenden Szene richten, sondern ganz eigene Wege gehen. Denn im Gegensatz zu einem Verein, verfügt eine Szene nicht über einen Dachverband, der Regeln und Normen vorgibt und über deren Einhaltung wacht. Es bleibt abzuwarten, wie sich diese punktuellen Annäherungen an gesellschaftliche Strukturen und Normen auf Szenen, ihre Struktur und Inhalte auszuwirken vermögen. Auch sind Jugendkulturen und Szenen längst nicht mehr Jugendlichen vorbehalten. Sie sind, wie die Szene-Eliten erkennen lassen, längst ein nicht unwichtiger Bestandteil der Freizeitgestaltung Heranwachsender und junger Erwachsener auch in Luxemburg geworden.

Dieses Kapitel fasst die Antworten auf die Forschungsfragen nach der Struktur, dem Engagement und den Motiven sowie zusätzlich gewonnene Ergebnisse zusammen. In einem weiteren Schritt werden die Methoden und ihre Anwendung diskutiert, um sie für zukünftige Studien auf dem Gebiet noch fruchtbarer zu machen. Das Kapitel schließt mit einem Blick auf mögliche zukünftige weiterführende Studien im Feld der Jugendkulturen und Szenen in Luxemburg, die an die vorliegende Arbeit anknüpfen.

12.1 Antworten auf die Forschungsfragen

Der vorliegenden Arbeit lagen zwei Forschungsfragen zugrunde. Ausgehend von der Annahme, dass das Wissen um die strukturelle Konzeption der Jugendkulturen grundlegend ist, um thematisch in die Tiefe gehen zu können, wurde anhand der ersten Forschungsfrage die Struktur der ausgewählten Jugendkulturen ermittelt. Daran schloss sich die Frage an, was die herausgearbeitete Struktur dieser Jugendkulturen im Innern zusammenhält. Es zeigte sich bereits in einem frühen Stadium der Feldforschung, dass einige wenige Szenemitglieder viel Zeit und Energie darauf verwenden, um die Szenekultur, das Szenegeschehen und die bestehenden Strukturen überhaupt erst zu ermöglichen. Hieraus ergab sich die Fokussierung auf das Engagement, das Szenemitglieder der Szene-Eliten aufwiesen und die Frage nach den Motiven, die hinter diesem Engagement liegen. Die Datenerhebung setzte sich zusammen aus Interviews und ero-epischen Gesprächen mit Mitgliedern der jeweiligen Szene-Eliten, aus Beobachtungs- und Teilnahmesequenzen in den jeweiligen Szenen sowie aus Selbstzeugnissen der Szenen, etwa ihrer Darstellung im Internet und dem elektronischen Kommunikationsaustausch.

12.1.1 Die Ergebnisse zur Struktur

Ausgehend von den Ergebnissen der Pilotstudie zur Erfassung der Jugendkulturlandschaft in Luxemburg wurde mittels einer maximalen strukturellen Variation der Untersuchungsgegenstand definiert: die drei Jugendkulturen LAN-Gaming, Techno und Parkour. Die qualitative Heuristik als grundlegendes Forschungsverständnis erlaubte die Erforschung einiger weniger Jugendkulturen und

einen ersten empirischen Blick auf diesen Themenbereich. Die Analyse auf Gemeinsamkeiten ermöglichte die Generierung erster Prognosen über allgemeingültige Annahmen für jede weitere zukünftig zu untersuchende Jugendkultur und ihre Szene in Luxemburg.

Auf der Grundlage des Szenekonzepts von Hitzler und Niederbacher (2010b) wurden die drei ausgewählten Jugendkulturen auf ihre Struktur hin erforscht und analysiert. Sie ließen sich entlang des Szenekonzepts nachzeichnen und beschreiben. Den Ergebnissen der Feldforschung zufolge wiesen die drei untersuchten Jugendkulturen durchaus die Struktur einer Szene auf. Neben den Ergebnissen zur Struktur ließen sich aus der Datenanalyse auf Gemeinsamkeiten einige weitere Merkmale für die untersuchten Jugendkulturen und ihre Szenen herausarbeiten. Für die drei untersuchten Szenen konnten neben den 12 Kategorien des Szenekonzeptes von Hitzler und Niederbacher (2010b) noch zwei weitere Merkmale ermittelt werden, die sowohl für die Struktur als auch für das Selbstverständnis einer Szene nicht unerheblich zu sein scheinen: notwendige Voraussetzungen für den Szeneeinstieg und der Umgang der Szene mit dem Fremdbild. Szenen stehen, so Hitzler und Niederbacher, grundsätzlich erstmal jedem offen. Die Ergebnisse der vorliegenden Studie zeigten, dass es dennoch durchaus einige Voraussetzungen zu erfüllen gilt, ohne die ein Einstieg in die Szene sehr unwahrscheinlich bleibt. So ließen sich für alle drei Szenen szenespezifische Voraussetzungen und/ oder Vorkenntnisse ermitteln, die einer interessierten Person den Zugang und den Eintritt in die Szene erst ermöglichen. Auch besitzen die Szenemitglieder Kenntnisse über Bilder, Vorstellungen und Vorurteile, die in der Gesellschaft über sie vorherrschen und verbreitet sind. Die Szenen haben mit der Zeit gelernt, Strategien für den Umgang mit diesen Fremdbildern zu entwickeln und auf die (Vor-)Urteile reagieren oder ihnen entgegenwirken zu können.

Darüber hinaus ließen sich weitere gemeinsame Merkmale herausfiltern, die einen nicht unwesentlichen Einfluss auf die Interaktion zwischen den SzenegängerInnen in den jeweiligen Szenen und Szenegruppen ausüben. So konnte etwa ein wellenförmiger historischer Szeneverlauf bei LAN und Techno nachgezeichnet werden: auf einen rasanten Aufstieg folgt zunächst schrittweise ein Rücklauf, dem ein Wechselspiel von Hoch- und Tiefphasen folgt, ohne dabei den ursprünglichen Höhepunkt und die Blütezeit noch einmal zu erreichen. Da es sich bei Parkour um eine noch recht junge Jugendkultur und Szene in Luxemburg handelt, konnten bisher nur die Schritte bis zum Höhepunkt und der Blütezeit nachgezeichnet werden. An diesen wellenförmigen Verlauf dürfte womöglich auch die ermittelte Generationsproblematik in den Szenen und Szenegruppen gekoppelt sein. Sie wurde besonders in den Diskussionen um eventuelle und notwendige Kurswechsel in den Szenen deutlich: Längere Szenezugehörigkeiten und die zum Teil daraus resultierende Altersunterschere zwischen den SzenegängerInnen erzeugen unterschiedliche Ansichten über den thematischen Fokus, Strukturen und Events - Innovation gegen Erprobtes.

Alle drei Szenen wiesen, selbst im Falle einer überschaubaren Größe, in ihrer Struktur die Bildung von Szenegruppen auf. Während sich der strukturelle Aufbau der Parkour-Szene recht präzise beschreiben ließ, konnten für die LAN- und Techno-Szene neben einer tendenziellen Beschreibung auch weitere spezifische

Szenegruppen ermittelt und beschrieben werden. In den drei Szenen ließ sich aufzeigen, dass trotz personeller Verbindungen zwischen einzelnen Szenegruppen, diese oftmals eher nebeneinander existieren als gezielt miteinander zu interagieren oder zu kooperieren. Zu unterschiedlich scheinen Ansichten, Werte und Philosophie der Szenethematik zu sein, als dass eine kontinuierliche Zusammenarbeit, abgesehen von einigen eventbezogenen Ausnahmen, stattfände. Hier lässt sich durchaus die Frage stellen, inwieweit die Struktur der Szenegruppen mitunter mögliche sceneinterne und sceneexterne Kooperationen eher erschwert als fördert.

Die Szenegruppen wiesen trotz ihrer starken Ausrichtung am Szenekonzept eine verstärkte Hinwendung der Szene(-gruppen) zu der rechtlich formalen Vereinsstruktur 'a.s.b.l.' auf. Nicht selten zwingen (gesellschaftliche) Rahmenbedingungen die Mitglieder einer Szenegruppe dazu, sich formale Strukturen anzueignen: zum Beispiel um passende Räumlichkeiten für ihre Treffen und Events nutzen zu können oder um versichert und rechtlich abgesichert zu sein. Durchaus ließe sich hier auch ein Zusammenhang mit der Generationsproblematik denken: die Mitglieder der Szene-Elite sind mehrheitlich erwachsen, sehen die Szene wahrscheinlich zusehends mit anderen Augen, hieven sich und die Szene aus einem informellen und teils illegalen strafbaren Raum heraus. Möglich ist aber auch, dass sich hier eine gängige Entwicklungsform der Szenen in Luxemburg widerspiegelt: vom informellen Zusammenschluss über einen strukturierten informellen Zusammenschluss der Szenegruppe hin zu einem strukturierten formellen Zusammenschluss (a.s.b.l.) der Szenegruppe.

12.1.2 Die Ergebnisse zu Szene-Elite-Engagement und Motive

Die Auswertung der Daten zu der Szenestruktur machte sehr schnell deutlich, dass die Szene mit dem Engagement der Mitglieder der Szene-Elite steht und fällt. Sicher nicht ganz ohne Grund sprechen Hitzler und Niederbacher (2010b) von der Szene-Elite als 'Szene-Motor' (siehe Kapitel 3.3.3). Um diesen 'Motor' genauer beschreiben zu können, wurden zunächst die Aufgaben, Aufgabengebiete und Rollen der Gesprächspartner, ihrerseits Mitglieder der Szene-Eliten, ermittelt. Im Folgeschritt wurde dann nach den Motiven gefragt, die einerseits dazu führten mit dem Szene-Elite-Engagement zu beginnen, und andererseits das Szene-Elite-Engagement fortzuführen.

Obgleich die thematischen Schwerpunkte der drei untersuchten Szenen ganz unterschiedlich gelagert waren, wiesen sie dennoch starke Ähnlichkeiten in den Aufgabengebieten und Rollen auf, die den Mitgliedern der Szene-Eliten zufallen. So ließen sich drei Entscheidungsebenen ausmachen, denen bestimmte Rollen zugewiesen sind. Vereinfacht ausgedrückt lässt sich sagen, dass mit absteigender Entscheidungsebene die Teams kleiner und die Aufgaben konkreter wurden. Insgesamt konnten fünf Rollen herausgefiltert werden: der Administrator, der Organisator, der Experte, der Kommunikator und der Re-Produzent. Dabei handelte es sich keineswegs um eine Hierarchieform im eigentlichen Sinne. Es war nicht ungewöhnlich, dass ein und dieselbe Person sich in Bezug auf eine Aktivität gleichzeitig auf den drei Ebenen bewegt. Die Rollen und die damit verbundenen Aufgaben waren ihrerseits kein Produkt der a.s.b.l.-Struktur, sondern existierten unabhängig davon meist bereits in der Zeit davor. Szenegruppen die als a.s.b.l.

konzipiert sind, wiesen auf der Ebene des Administrators weitere zusätzliche Aufgaben auf, die sich aus der rechtlich formalen Struktur ergeben.

Aus den Gesprächen und den Beobachtungssequenzen wurde deutlich, dass das Engagement der Mitglieder der Szene-Eliten sehr vielfältig und phasenweise sehr zeitintensiv und energieaufwändig sein kann. Dabei war auffallend, dass die Gesprächspartner selbst sich nicht immer unmittelbar gewahr waren und sind, was und wie viel sie im Einzelnen für ihre Szene leisten. Nicht selten taten sie ihren Einsatz als Kleinigkeit oder Selbstverständlichkeit ab beziehungsweise verstanden ihren Einsatz eher als Notwendigkeit, der sie in Bezug auf Zeit und Energie keine konkrete Bedeutung zumaßen. Die Investition an Zeit und Energie dient(e) ihnen größtenteils dazu, das eigene Vergnügen am szenespezifischen Themenschwerpunkt zu garantieren. Denn damit das Szeneleben stattfinden kann, muss etwas auf die Beine gestellt werden. Und bevor gar nichts passiert, nehmen sie die Sache selbst in die Hand oder ergreifen die Möglichkeit Events nach eigenen Vorstellungen zu konzipieren. Auf diese Weise kommen sie selbst weniger in den Genuss, am eigentlichen direkten Eventgeschehen teilzunehmen und ihrer Leidenschaft am Szenethema zu frönen. In den Vordergrund treten die Freude über den eigenen Erfolg und das (Er-)Schaffen des Events.

Warum die Mitglieder der Szene-Eliten mit ihrem Engagement in der Szene begannen und was sie motivierte das Engagement weiterzuführen, war damit noch nicht offensichtlich. Tatsächlich machten die Gesprächspartner sich bereits vor der Aktivierung ihres spezifischen Engagements in der Szene verdient, zum Beispiel als 'Handlanger'. Oder sie waren bereits vor ihrer Szenetätigkeit im Rahmen anderer Zusammenschlüsse aktiv gewesen, zum Beispiel im Sportverein. In Anlehnung an die Motiv-Kategorien aus dem freiwilligen Engagement (vgl. Dux et al., 2009) konnten für die Gesprächspartner sowohl Einstiegsmotive als auch Bleibemotive ermittelt werden, die ihrem Engagement in der Szene-Eilte zu Grunde lagen.

Die Aktivierung und das Zusammenspiel der Motive wurden grafisch in dem dafür eigens entwickelten Maynooth-Modell festgehalten. Das Modell zeigt auf, welche Faktoren und Voraussetzungen auf das Engagement der Gesprächspartner einwirken. Die Gewichtung der Faktoren unterliegt hingegen individuellen Parametern. Die Aktivierung und Weiterführung des Engagements scheint einem bestimmten Muster zu folgen. Ausgehend von einer bestimmten (Problem-)Situation oder eines bestimmten Bedürfnisses hat oder entwickelt die betreffende Person eine Idee dieser Ausgangssituation zu begegnen.

In Ansätzen zeigte sich, dass Persönlichkeitszüge und Persönlichkeitsmerkmale hierbei eine wichtige Rolle spielen und unterstützend wirken. Präzisere Zusammenhänge ließen sich sicher über weitere und gezieltere Studien in diesem Bereich aufzeigen. Maßgeblich kommen vier Einstiegsmotive bei den Gesprächspartnern zum Tragen: (1) Die *Interessen und Kompetenzen der Person* ermöglichen zunächst, dass sie in ihrem Vorhaben ernst genommen wird und ihr das notwendige Vertrauen geschenkt wird, was sie wiederum in ihrem Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten bestärkt. Die Person richtet sich (2) nach dem *Spaß am Szenethema* und der Möglichkeit den Spaß durch das Engagement weiter hin zu gewährleisten. Sie will (3) darüber hinaus *eigene Ideen umsetzen* und in der

Szene(gruppe) etwas bewegen. Wichtig sind (4) *die Gemeinschaft* und die vorherrschende Atmosphäre in der Szene(gruppe). Die vier Motive bilden eine Einheit und das Engagement wird aktiviert, wenn alle Faktoren zusammenspielen und sie sich in der Summe in einem Gleichgewicht befinden.

Durch dieses Engagement verändert sich die ihm zugrunde liegende Ausgangssituation. Das Problem wird gelöst, das Bedürfnis befriedigt. Daraus entsteht wiederum eine neue Ausgangssituation, die ihrerseits ein neues Problem oder ein neues Bedürfnis hervorbringt, worauf die Person erneut eine Lösung oder eine Idee entwickelt. Im Gegensatz zum Einstieg verlangt das Folge-Engagement mehrere unterstützende Faktoren. Sechs Bleibemotive konnten herausgearbeitet werden: Neben der (1) *gewonnen Expertise und den Kompetenzen* aus der vorangegangenen gemeisterten Situation, spielt (2) die *Selbstbestimmung* eine erhebliche Rolle. (3) Der Spaß bleibt weiterhin ein motivierendes Element, dabei wird der *Spaß am Szenethema* in der Regel um den *Spaß an der neuen Tätigkeit und Aufgabe* ergänzt. Hierbei spielt (4) die *Selbstaktivierung* keine unwesentliche Rolle, die Tatsache, das Ergebnis aus eigener Kraft und eigenem Einsatz zu erwirken. Sie wird sowohl durch die (5) *Anerkennung seitens der Gemeinschaft* als auch durch die *Anerkennung von Außenstehenden* positiv verstärkt. Nicht zuletzt bleibt ein wichtiger Faktor (6) die Gemeinschaft, die, aus Sicht der engagierten Person, es wert ist, dass sie sich für sie engagiert. Erneut verändert sich die dem Folge-Engagement zugrunde liegende Ausgangssituation und wird durch eine neue Situation oder ein neues Bedürfnis ersetzt und die Aktivierung beginnt erneut. So entsteht ein Kreislauf, der in sich geschlossen bleibt, solange die einzelnen Faktoren sich für die Person im Gleichgewicht befinden. Die Gewichtung der einzelnen Faktoren ist auch hier individuell verschieden. Wird dieses Gleichgewicht gestört, zum Beispiel durch die Schwächung oder den Wegfall eines Faktors, führt dies sehr wahrscheinlich zur Reduzierung oder in letzter Konsequenz sogar zur Aufgabe des Engagements. Die Annahmen hinsichtlich des gestörten Gleichgewichtes ließen sich vornehmlich an den Veränderungen im Szene-Elite Engagement einiger Gesprächspartner in der Zeit nach der Erhebung ablesen.

Die Ergebnisse zeigen, dass es sich bei dem Engagement der Mitglieder der Szene-Elite um ein durchaus komplexes Zusammenspiel unterschiedlicher Faktoren und weniger um ein Engagement nach Lust und Laune handelt. Auch wenn die Gesprächspartner selbst vorgeben sich nach dem Lust und Launeprinzip zu engagieren, erfordert ihr Einsatz durchaus Planung und Organisation der eigenen Arbeit, Verantwortung und gezielten Einsatz. So scheint ihr Einsatz eher Lust und Laune zu verheißen, als dass er nach Lust und Laune stattfindet.

12.1.3 Zusätzliche und weiterführende Ergebnisse

Neben den Antworten auf die Forschungsfragen ließen sich aus den Daten der Studie noch einige weitere Ergebnisse ableiten, die sich auf den Jugendaspekt der Jugendkulturen und auf das verwendete Szenekonzept beziehen. In Kapitel 2 zu Jugend und Jugendkultur sowie in Kapitel 3 zum Szenekonzept wurde bereits darauf hingewiesen, dass Jugendliche längst kein 'Exklusivrecht' mehr auf Jugendkulturen besitzen. Jugend ist heute keine Frage des Alters, sondern eher eine Frage der Einstellung und dies lässt sich besonders deutlich im Zusammenhang mit Jugendkulturen und ihren jeweiligen Szenen aufzeigen. Auch in den hier untersuchten

Szenen, besonders bei LAN-Gaming und Techno zeigte sich, dass die Bezeichnung 'Jugend' der jeweiligen gesamten Szene-Population nur schwer gerecht wird. Nicht zu Unrecht sprechen Hitzler und Niederbacher (2010b) in diesem Zusammenhang von 'juvenilen' Szenen. Jugendliche sind zwar nach wie vor die eigentlichen UrheberInnen und SchöpferInnen neuer Jugendkulturen. In Zeiten der Verschiebungen innerhalb der Entwicklungsaufgaben Jugendlicher und junger Erwachsener (siehe Kapitel 2.3) zeigt sich aber, dass Jugendliche mit ihren Jugendkulturen wachsen und ihnen oftmals länger treu bleiben und dann nicht selten, aufgrund ihrer Erfahrung(en), die maßgebliche Szene-Elite darstellen. Die Alterstruktur innerhalb der Szene muss sich nicht ausschließlich auf Heranwachsende und Jugendliche beschränken. Dies wurde in besonderem Maße an der Alterstruktur der Szene-Eliten deutlich.

So ließ sich nicht zuletzt auch unter diesem Aspekt erkennen, dass sich das Szenekonzept nach Hitzler und Niederbacher (2010b) auch auf Zusammenschlüsse in Luxemburg übertragen lässt. Das Szenekonzept eignete sich eindeutig, um die Strukturen der ausgewählten drei Jugendkulturen zu erfassen, nachvollziehen zu können und sichtbar zu machen. Damit aber die Struktur-Ergebnisse und Prognosen für andere Jugendkulturen fruchtbar gemacht werden können, gilt es bei Folgeuntersuchungen im Vorfeld jeweils zu überprüfen, ob das Szenekonzept sich auf die untersuchte Jugendkultur übertragen lässt. Denn nicht jede Jugendkultur lässt sich zwangsläufig als Szene beschreiben. Die Studie unterlag dem 'Outsider-in'-Prinzip (siehe Kapitel 6.4.6). Die Ergebnisse bauen maßgeblich auf die Aussagen von Szenemitgliedern und die Beobachtungen seitens des Forschers auf. So rücken die Ergebnisse zunächst sehr nah an die Realität der Untersuchungsteilnehmer heran und weisen somit viele Facetten auf. Denn Szeneverständnis ist auch immer eine individuelle Angelegenheit, die eines jeden einzelnen Szenemitgliedes oder einer Szenegruppe, die eines jeden Gesprächspartners.

Der vorliegenden Studie lassen sich Erkenntnisse entnehmen, deren Weiterverfolgung in zukünftigen Szene-Studien Berücksichtigung finden sollten. Können die Annahmen für jede weitere zukünftig untersuchte Jugendkultur aufgezeigt und bestätigt werden, ließe sich das bestehende Szenekonzept in diese Richtung überdenken und gegebenenfalls überarbeiten. Wie bereits in den Ergebnissen zur Struktur erläutert, erscheint eine Berücksichtigung der Kategorien *Voraussetzungen für die Szenetätigkeit* und *Umgang mit dem Fremdbild* durchaus relevant und empfehlenswert. Den Ergebnissen zufolge sind beide Faktoren Bestandteile des Selbstverständnisses der Szene und bestätigen die Szenen in ihrer Einzigartigkeit und Besonderheit. Auch eine Überarbeitung des Szenemodells erscheint auf Dauer notwendig. An den Ergebnissen zur Szenestruktur der hier untersuchten Jugendkulturen ließ sich deutlich erkennen, dass die Verbindungen und Interaktionen mit AkteurInnen mit dem Level 'Sympathisanten' von Bedeutung für das Szeneleben sind (siehe Kapitel 9.10.7) und nicht ausschließlich als Stabfunktionen auf der Ebene der Szene-Elite anzusiedeln sind.

12.2 Diskussion der Methoden und der Methodik

Die vorliegende Arbeit weist ohne Zweifel ein komplexes und weitreichendes Forschungsdesign auf, das zu der berechtigten Frage führt, ob dieser Aufwand notwendig und sinnvoll war. Diese Frage lässt sich aus Forschersicht mit einem klaren 'Ja, aber...' beantworten. Da es sich, wie bereits eingangs dargelegt, um die erste Studie ihrer Art in Luxemburg handelte, war es eine besondere Herausforderung den Forschungsgegenstand zu bestimmen, die Forschungsfragen zu eruieren und das passende Forschungsdesign zu konzipieren. So mussten im Verlauf der Studie mehrfach Methode und Methodik an den Untersuchungsgegenstand angepasst werden. Um so wichtiger war die Wahl einer Forschungsvorgehensweise, die eine relative Offenheit in Bezug auf das Forschungsdesign ermöglichte, ohne dabei die Forschung und den Forschungsprozess in ihrer Gesamtheit in Frage zu stellen.

Im Folgenden werden einzelne Aspekte des Forschungsdesigns, der Umsetzung und der Vorgehensweise in der Feldstudie diskutiert und Erfahrungswerte hinsichtlich der Anwendung der Methoden und Methodik dargelegt. Zunächst werden 'Stolpersteine' thematisiert, die sich im Forschungsprozess aus dem Design und den Methoden ergaben, um im Anschluss die besonders hilfreichen und günstigen Erfahrungswerte der Forschungsdesigns darzulegen. Daran angliedernd werden Vorschläge für die methodische Vorgehensweise für mögliche zukünftige Studien dieser Art vorgestellt.

12.2.1 Stolpersteine oder Forschung als Suchprozess?

Die dem Forschungsvorhaben zugrunde liegende Offenheit erwies sich zugleich als ideale Herangehensweise als auch als partielle Hürde im Forschungsprozess und im Design der Studie. Die Ausgangsposition, dem Untersuchungsgegenstand keine Forschungsfrage von außen aufzusetzen, sondern die Konkretisierung der Forschungsfragen aus den Zwischenergebnissen abzuleiten, erforderten, neben der Flexibilität des Forschers, Flexibilität in Auswahl und Einsatz der Methoden und der Methodik. So war im Vorfeld nicht immer absehbar, wann und wo Kurskorrekturen notwendig wurden und ob sie auch immer zum gewünschten Ziel führten.

So steht etwa der Aufwand der Pilotstudie im Nachhinein nicht mehr unmittelbar im direkten Verhältnis zum den angestrebten Ergebnis: sich ein Bild über die aktuelle Jugendkulturlandschaft verschaffen und den Untersuchungsgegenstand (drei Jugendkulturen) ermitteln. Allerdings war zu Beginn der Pilotstudie nicht absehbar, dass der Fokus auf den Szene-Eliten liegen würde, die sich ihrerseits in den meisten Fällen weniger aus Jugendlichen als viel mehr aus jungen Erwachsenen zusammensetzen. Es galt die Zielgruppe und die Stichproben neu zu bestimmen. Ebenso verhielt es sich mit den Interviews aus der Pilotstudie. Sie lieferten tiefere Einblicke in die professionelle Arbeit mit jugendkulturellen Jugendlichen, die für den weiteren unmittelbaren Verlauf der Studie an Relevanz verloren. Die Konzeption des definitiven Untersuchungsgegenstands war zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht bekannt. Die Ergebnisse des Online-Survey aus den Jugendhäusern hätten wahrscheinlich ausgereicht.

Wie sich insbesondere aus dem Kapitel der Datenerhebung und Datenauswertung ablesen lässt, bot die qualitative Heuristik eine geeignete methodische Grundlage, um sich dem Untersuchungsgegenstand zu nähern und ihn zu erforschen. Die praktizierte maximale strukturelle Variierung in Bezug auf den Untersuchungsgegenstand, die Methoden und die Methodik steigerte den Arbeitsaufwand und den Arbeitseinsatz, und führte zu einem beträchtlichen und weitreichenden Datensatz. Letzteres zeigte sich nicht zuletzt in der Anwendung der 100%-Regel bei der Auswertung, ausnahmslos alle Daten zu berücksichtigen (siehe Kapitel 6.1.2). Hier hätte sich die Möglichkeit zur Teamarbeit für die Erhebung, die Auswertung und vor allem die Validierung der Daten und Ergebnisse durchaus fruchtbar auswirken können.

Das offene Design gekoppelt an die qualitative Heuristik und die Wahrung der Gegenstandangemessenheit erforderten die Anwendung und Erprobung mehrerer unterschiedlicher Methoden, deren Vielfalt rückblickend hätte reduziert werden können. Zu lange zogen sich stellenweise die Überarbeitung beziehungsweise die Abwahl der Methoden hin. Betroffen hiervon waren besonders die Befragungsmethoden. Die Pilotstudie einmal ganz ausgenommen, zeigte sich bereits im ersten Struktur-Interview mit Szenemitgliedern, dass teilstrukturierte Interviews sich nur bedingt eigneten. Die ero-epischen Gespräche erwiesen sich hingegen besonders in Bezug auf den Untersuchungsgegenstand als sehr dienlich (siehe Kapitel 12.2.2). In der Datenauswertung wurden die Daten aus den Interviews und den Gesprächen miteinander gleichgesetzt und nach demselben Prinzip ausgewertet und analysiert.

Wie bereits angedeutet, war die Validierung der Daten und der Ergebnisse eine besondere Herausforderung im gesamten Forschungsprojekt. So wurden neben der Triangulation der Methoden an mehreren unterschiedlichen Stellen des Forschungsprozesses Validierungsschritte eingeplant und durchgeführt. Die Transkripte und die Ergebnisse zur Szenestruktur wurden jeweils von den Gesprächspartnern und/ oder SzenekennerInnen validiert. Darüber hinaus fanden Validierungen der Kodierungen und der Ergebnisse durch externe (Teil-)ExpertInnen statt. An diesem Punkt wäre der fachliche Austausch mit KennerInnen der Studie und des Feldes wünschenswert gewesen: zum Beispiel die Diskussion und die Validierung der Vorgehensweise, der Daten sowie der Auswertung und der Interpretation im Team, da die Informationen und Interpretationen der Ergebnisse sich mehrheitlich erst aus der Synthese aller Dokumente erschlossen.

Ein weiterer Prüfstein stellte die Anonymisierung der Gesprächspartner dar. Im Verlauf der Erhebung wurde zusehends deutlicher, dass die Umsetzung der zugesicherten Anonymität nicht ganz unproblematisch war. Der Studienfokus auf die kleinen überschaubaren Szene-Eliten, die ihrerseits ein Teil verhältnismäßig überschaubarer Szenen sind, machte eine starke Anonymisierung der Personen und Daten zwingend notwendig. Denn aufgrund des überschaubaren Rahmens, ließen beispielsweise bereits einfache formale Personendaten Rückschlüsse auf die Gesprächspartner zu. Alle verwendeten Zitate wurden der Anonymität der Gesprächspartner untergeordnet, was dazu führte, dass einige Zitate sehr stark anonymisiert werden mussten beziehungsweise diverse aussagekräftige Zitate nicht in der Arbeit veröffentlicht werden konnten. Es oblag (und obliegt) nicht dem

Forscher sich in diesem Zusammenhang über die zugesicherte Anonymität hinwegzusetzen (siehe Kapitel 6.5). Selbst eine Erweiterung des Personenkreises, zum Beispiel durch die Hinzunahme von GesprächspartnerInnen aus dem Level 'Freunde', hätte womöglich kaum Abhilfe schaffen können (siehe Kapitel 7.6). Zu intensiv sind die Bekanntschaften und Beziehungen zwischen den SzenegängerInnen innerhalb kleiner Szenen, zu spezifisch die Aufgaben und zu offensichtlich ihre InhaberInnen. Eine Möglichkeit in Folgeuntersuchungen könnte sein, Teil-Anonymisierungen anzubieten und zu garantieren, was aber vermutlich zu Lasten der Offenheit der GesprächspartnerInnen führen kann.

12.2.2 Vorteile der gewählten Vorgehensweise und positive Erfahrungswerte

Die Bewältigung des durch die qualitative Heuristik entstandenen Aufwands war, wie bereits angedeutet, eine Herausforderung für einen einzelnen Forscher. Dennoch erwies sich die Wahl der qualitativen Heuristik als grundlegende Methode für die Erforschung sowohl des Untersuchungsgegenstandes als auch des Themenbereichs der Jugendkulturen als besonders geeignet und fruchtbar. Um einerseits keiner Jugendkultur den Vorzug zu geben, und andererseits der Vielfalt der Jugendkulturen gerecht zu werden, ermöglichte die maximale strukturelle Variation des Untersuchungsgegenstandes eine angemessene Herangehensweise. Die vorliegende Studie bietet somit sowohl eine zuverlässige als auch breiter angelegte Basis für diesen noch jungen Forschungsbereich in Luxemburg, auf die zukünftige Studie aufbauen können. Dem Forscher ermöglichte diese Art und Weise der Forschung sich parallel in unterschiedlichen jugendkulturellen Szene-Welten zu bewegen und, im Rahmen der Studie, am Szenegeschehen teilzunehmen. Dieser Wechsel zwischen den einzelnen Szenewelten erforderte (Selbst-)Disziplin und Organisation, um beispielsweise Eindrücke und Ergebnisse aus den unterschiedlichen Szenen nicht miteinander zu vermischen. Gleichzeitig bannte diese Taktik, sich in mehreren Szenen zu bewegen, die Gefahr, den Forscherblick und die Distanz zum Untersuchungsgegenstand zu 'verlieren'. Nicht zuletzt sorgte auch die Analyse der Daten auf Gemeinsamkeiten für eine neue Art der Betrachtung. Den Forschungsgegenstand zu 'begreifen' heißt, den Fokus nicht ausschließlich auf das zu richten, was ihn von anderen unterscheidet und was ihn besonders macht, sondern auch darauf, was er mit den anderen gemeinsam hat.

Für die Erhebung der Daten erwiesen sich die ero-epischen Gespräche als besonderen Gewinn. Sie ermöglichten eine entspannte Erhebungssituation. Durch die zwanglosere Art der Kommunikation, zum Beispiel nicht auf vorformulierte Fragen antworten zu müssen, den 'Heimvorteil' der Gesprächspartner durch die Wahl des Ortes und der Gesprächssituation, äußerten sich die Gesprächspartner vorwiegend offen und frei. Die Vermutung liegt nahe, dass auf diese Weise reichere Informationen und Daten gewonnen werden konnten. Ob die ero-epischen Gespräche so ertragreich gewesen wären, ohne an die Beobachtungssequenzen gekoppelt gewesen zu sein, erscheint im Nachhinein unwahrscheinlich. Die ero-epischen Gespräche erfolgten in der Regel erst, nachdem erste Beobachtungs- und/ oder Teilnahmesequenzen in den Szenegruppen stattgefunden hatten. Dies ermöglichte eine Kontaktaufnahme mit potentiellen GesprächspartnerInnen in ihrer eigenen Umgebung. Dies wirkte sich sicherlich positiv auf die Gesprächssituationen aus, da erste Berührungängste entfielen. Neben der Kontaktpflege ermöglichten die Beobachtungssequenzen über kommunikative Interaktionen vor Ort, Informationen

zu gewinnen, Rückfragen zu stellen und Detailfragen zu klären. Die Beobachtungssequenzen erwiesen sich darüber hinaus als besonders hilfreich und wichtig, um das erhobene Material in Bezug setzen, verstehen und interpretieren zu können. So wie es die Szenemitglieder selbst formulierten: die Faszination und die Atmosphäre für und in der Szene kann man nicht erklären, die muss man erleben. Die Teilnahmesequenzen waren zudem von besonderer Bedeutung, um das ehrliche Interesse an der Szene, ihrem Geschehen und den Gesprächspartnern zusätzlich zu bekunden und damit eine Vertrauensbasis aufzubauen.

12.2.3 Gedanken zu zukünftigen Forschungsstrategien im Bereich der Jugendkulturen

Die Wichtigkeit der Beobachtungssequenzen und der Zugewinn durch die Teilnahme und die Interaktion am Szenegeschehen sollten nicht unterschätzt werden (siehe Kapitel 12.2.2). Das Forschungsdesign in jugendkulturellen Szenen muss diesbezüglich intensiv und großzügig angelegt sein. Der damit einhergehend Zeitaufwand deutet bereits darauf hin, dass es in diesem Zusammenhang hilfreich und notwendig ist, solche Sequenzen möglichst im Team durchführen; besonders wenn es sich, wie in der vorliegenden Studie, um mehrere unterschiedliche Jugendkulturen handelt. Die Teamarbeit ermöglicht die eigene Forscherposition fortwährend zu hinterfragen und erlaubt eine intensive fachliche Auseinandersetzung und Diskussion in der Auswertung, der Interpretation und der Validierung der Daten.

Nicht unähnlich verhält es sich mit den ero-epischen Gesprächen. Es bliebe zu überprüfen, aber Folgegespräche mit den Gesprächspartnern könnten sich als besonders ergiebig herausstellen: zum Beispiel um Rückfragen zu stellen beziehungsweise zu klären oder um noch intensiver in diverse Themenbereiche einzusteigen. Darüber hinaus eignet sich die offene Form für spontane Gespräche etwa im Verlauf von Teilnahmesequenzen: zum Beispiel knapper, dafür aber öfter geführt und über Postskripte festgehalten. Hier lässt sich der Gedanke aus dem vorangegangenen Kapitel noch einmal aufgreifen, die Reihenfolge der Befragungsmethoden zu ändern: Über ero-epische Gespräche die Themenbereiche herausfiltern und gegebenenfalls dann über gezieltere Nachfragen konkretisieren.

Die Vorarbeit des Engagements und den Motiven unter der Zuhilfenahme der Kategorien aus dem freiwilligen Engagement waren für die Datenauswertung durchaus hilfreich. Dabei erschien die Tatsache nicht uninteressant, dass das Engagement in den Szenen sich anhand von Motiv-Kategorien aus dem Ehrenamt nachzeichnen ließ und auch Gemeinsamkeiten zwischen diesen beiden Zusammenschlussformen deutlich wurden. So sehr die Kategorien in der Auswertung Hilfestellung zur Strukturierung boten und dazu dienten den Überblick zu behalten, bleibt fraglich, ob unter Anwendung induktiv eruiert Kategorien vergleichbare oder andere Ergebnisse ermittelt worden wären. Auch wäre unter Anwendung der qualitativen Heuristik und der freien Feldforschung diese Form der Kategoriengewinnung sicherlich angebrachter gewesen, um, im Sinne der Entdeckung, dem Untersuchungsgegenstand möglichst nahe zu kommen.

12.3 Vorschläge für zukünftige Forschung im Bereich der Jugendkulturen und Szenen

Die vorliegende Arbeit leistet einen ersten wissenschaftlichen Beitrag zum Thema der Jugendkulturen und Szenen in Luxemburg und schafft mit den Ergebnissen der Studie eine Basis auf die zukünftige Folgestudien aufbauen können. Der Themenkomplex der Jugendkulturen und der Szenen hält noch etliche Forschungsgebiete und Forschungsfragen bereit, wie die folgenden Beispiele zeigen.

Jugendliche sind vornehmlich die kreativen UrheberInnen von Jugendszenen. Auch der Einstieg der Mitglieder der Szene-Elite einer Jugendkultur erfolgt in der Regel im Jugendalter. Während einige SzenegängerInnen im Laufe der Zeit die Szene wechseln, aussteigen oder gar gänzlich mit ihrer Szeneaktivität brechen, wachsen andere offenbar mit ihrer Jugendkultur und Szene mit. Langzeit-SzenegängerInnen finden sich zudem nicht selten in den Szene-Eliten wieder. Warum aber gehen die einen und bleiben die anderen? Und warum werden die, die bleiben, umso aktiver? Führt eine frühzeitige Engagement-Übernahme unmittelbar zu einer Langzeit-Mitgliedschaft oder begünstigt sie diese lediglich? Welche Rolle spielen die Persönlichkeitsmerkmale, Szeneerfahrungen oder 'Macht'-Positionen, wenn Leute das Engagement und die Szenezugehörigkeit weit über das junge Erwachsenenalter hinaus leben? Das aus der Studie hervorgegangene Maynooth-Modell vermag erste Antworten auf solche Fragen zu geben. Das Modell weist allerdings noch zu schließende Lücken auf, wie zum Beispiel die Einwirkungen und Auswirkungen der Persönlichkeitsmerkmale auf die Aktivierung des Engagements. Auch die Anzeichen, dass ein gestörtes Gleichgewicht der Motive den Abbruch des Engagements zur Folge hat, bedürfen noch gezielterer Untersuchungen. und Belege. Die Ergebnisse dieser weiterführenden Studien dürften zusätzliche Erklärungen dafür bieten, warum einige Mitglieder länger dabei bleiben als andere.

Wenn also vermehrt ältere Szenemitglieder die Szene-Elite und infolgedessen das Szenegeschehen und den Szene-Code bestimmen, wie *erwachsen* werden dann Jugendkulturen und ihre Szenen mit der Zeit? Wie juvenil kann Szeneleben sein, wenn sich die Kluft zwischen Alt und Jung ausweitet? Wie werden Szenen sich dann zukünftig konzipieren? Denn nicht nur, dass die Vorstellungen der Generationen unterschiedlich sein dürften, sondern auch die Bedürfnisse an die Szene und ihr Geschehen werden sicherlich alterstypisch geprägt sein und es werden andere Forderungen an die Szene gestellt. Und es bleibt unverkennbar, dass es zunehmend mehr Szenemitglieder geben wird, die ihrer Szene bis ins hohe Alter treu bleiben. In der anglophonen Jugendkulturforschung hat man sich unlängst des Themenschwerpunktes des 'Ageing' in Jugendkulturen angenommen und einen neuen Forschungszweig auf den Weg gebracht (vgl. exemplarisch Bennett & Hodkinson, 2012; Hodkinson, 2011).

Im Verlauf der Arbeit wurde an unterschiedlichen Stellen bereits darauf hingewiesen, dass in der Auswahl des Forschungsgegenstandes keine gesellschaftskritische, gesellschaftspolitische und/ oder reaktionäre Jugendkultur beziehungsweise Szene berücksichtigt wurde. Die Erforschung solcher Jugendkulturen und ihren Szenen erscheint notwendig und wichtig, um die vorliegenden Ergebnisse für diese Jugendkulturen zu bestätigen oder zu widerlegen oder auch um die Ergebnisse um

weitere Faktoren und Erkenntnisse zu ergänzen. Auf diese Weise ließe sich einerseits überprüfen, ob die Ergebnisse für diese jugendkulturellen Szenen nachgezeichnet werden können, andererseits ermöglichen sie gegebenenfalls die Validierung der Prognosen die aus der Studie hervorgegangen sind: zum Beispiel die Erweiterung um das Level 'Sympathisanten'²²⁸, der Umgang mit dem Fremdbild, die Voraussetzungen zum Szene-Einstieg, der wellenförmige geschichtliche Szene-Verlauf, die diversen Aufgabengebiete und Rollen. So ließen sich beispielsweise in Bezug auf den Umgang mit dem Fremdbild noch weiterführende Fragestellungen denken: Welche Fremdbilder sind bekannt? Welche Vorstellungen herrschen innerhalb der Szene bezüglich der Fremdbilder vor? Wie wird mit diesen Vorurteilen und Fremdbildern umgegangen? Was sagt der Umgang mit dem Fremdbild über ihre Selbstwahrnehmung aus? Auch ging aus der vorliegenden Studie hervor, dass Szenegruppen verstärkt auf die formale a.s.b.l.-Struktur zurückgreifen und sich die formale Struktur zu eigen machen. Nun ließe sich fragen, ob dies vornehmlich bei Szenen der Fall ist, die auf eine bestimmte Art von Räumlichkeiten beziehungsweise auf eine Genehmigung zur Raumnutzung angewiesen sind, um ihren Aktivitäten nachzugehen (Indoor-Training, Raves, große LAN-Partys) und eine rechtliche und formale Absicherung und Versicherung benötigen. Wie aber verhalten und positionieren sich beispielsweise gesellschaftskritische Jugendkulturen und Szenen zu diesen formalen Strukturen?

Den Studienergebnissen ließ sich entnehmen, dass die Parkour-Szene in Luxemburg gegenüber der LAN-Szene und der Techno-Szene noch verhältnismäßig jung ist und erst seit einigen wenigen Jahren existiert. Wie sich zeigte, befindet sie sich im Gegensatz zu den beiden anderen noch auf ihrem ersten Höhenflug und hat, der szenegeschichtliche Welle entsprechend, ihren ersten Höhepunkt noch nicht erreicht. Die aktuelle Situation macht deutlich, dass die Szene und Szenegruppen derzeit ständig wachsen und viele, zum Teil weitreichende, Veränderungen und Entwicklungen durchleben. Die Parkour-Szene bietet derzeit einen idealen Ausgangspunkt, um 'nah am Geschehen' diese Entwicklungen mitzuverfolgen und die Ergebnisse und die Prognosen dieser Studie überprüfen zu können.

Alle drei Szenen weisen Verbindungen ins benachbarte Ausland (Großregion) und manchmal sogar darüber hinaus auf. Nicht selten scheint diesen Kooperationen der Versuch zugrunde zu liegen, auf diese Weise die benötigte 'kritische Masse' für Events zu garantieren. So wird versucht SzenegängerInnen aus der Großregion nach Luxemburg zu locken. Gleichzeitig ermöglichen die ausländischen Szenen für die luxemburgischen SzenegängerInnen über diesen Weg ein erweitertes Angebot wahrzunehmen. Die Ergebnisse der vorliegenden Studie geben Anzeichen dafür, dass diese Kooperationen oftmals noch weiter reichen beziehungsweise anderen Zwecken folgen. Die Art, die Intensität und auch die Rolle der transnationalen Zusammenarbeit auf dem Gebiet der jugendkulturellen Szenen in Luxemburg weisen ein erkundungsfähiges und –relevantes Potential auf. Darüber hinaus lässt sich fragen, wie die aus dem Szene-Engagement erworbenen Fähigkeiten und Kompetenzen zur späteren Rollenfindung in der Gesellschaft, zum Beispiel in der Familie, im Beruf oder auch im gesellschaftlichen Engagement beitragen (können). Ob und wie Szene-Engagement möglicherweise eine Vorbereitungsfunktion oder Unterstützung erfüllt?

²²⁸ Die Diskussion um das Level 'Sympathisanten' umfasst darüber hinaus die Diskussion um die von Hitzler und Niederbacher (2010b) beschriebenen Stabfunktionen (siehe Kapitel 9.10.7)

Hier liefern die Erkenntnisse von Hitzler et al. (2005a) zum Kompetenzerwerb in Szenen bereits erste Eindrücke und Ergebnisse, an die angeknüpft werden kann.

Es bleibt spannend!

Literatur

- Achtziger, A., & Gollwitzer, P. M. (2010). Motivation und Volition im Handlungsverlauf. In H. Heckhausen & J. Heckhausen (Eds.), *Motivation und Handeln* (4., überarbeitete und erweiterte ed., pp. 309-335). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- Andresen, S. (2005). *Einführung in die Jugendforschung*. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft).
- Atkinson, M., & Young, K. (2008). *Deviance and Social Control in Sport*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Baacke, D. (2007). *Jugend und Jugendkulturen: Darstellung und Deutung* (5. ed.). Weinheim: Juventa.
- Barthelmes, J. (1999). Raver, Rapper, Punks, Skinheads und viele andere. Beobachtungen aus jugendkulturellen Szenen. *Zeitschrift für Pädagogik*, 39, 39-50.
- Bauer, K. (2010). *Jugendkulturelle Szenen als Trendphänomene*. Münster, New York, München, Berlin: Waxmann Verlag.
- Beck, U. (1986). *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Behr, K., Liebig, R., & Rauschenbach, T. (2002). *Das Ehrenamt in empirischen Studien. Ein sekundäranalytischer Vergleich* (3. ed.). Stuttgart: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Bell, R. K. (1969). Die Teilkultur der Jugendlichen. In L. v. Friedeburg (Ed.), *Jugend in der modernen Gesellschaft* (pp. 83-86). Köln, Berlin: Kiepenheuer & Witsch.
- Belle, D., & Gros La Faige, S. (2009). *Parkour*. Intervista.
- Bennett, A., & Hodkinson, P. (Eds.). (2012). *Ageing and Youth Cultures: Music, Style and Identity*. Oxford: Berg.
- Bennett, A., & Kahn-Harris, K. (2004). *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Berg, C., Milmeister, M., & Schoos, J. (2005). *Stadtraum - Jugendraum?* Luxemburg: Editions Phi.
- Billet, P. (2011). *Youth social capital: getting on and getting ahead in life*. University of Wollongong, Wollongong.
- Bindel, T., Balz, E., & Frohn, J. (2010). Zur symbiotischen Handlungsstruktur informellen Sportengagements. *Sportwissenschaft*, 40, 254-261.
- Bjurström, E. (2005). *Ungdomskultur, stil och smak*. Umeå: Boréa Bokförlag.
- Blumer, H. (1973). Der methodologische Standort des Symbolischen Interaktionismus. In A. B. Soziologen (Ed.), *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit* (Vol. 1: Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie, pp. 80-146). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- BMFSFJ. (2010). *Hauptbericht des Freiwilligensurveys 2009. Ergebnisse der repräsentativen Trenderhebung zu Ehrenamt, Freiwilligenarbeit und Bürgerschaftlichem Engagement*. München.
- Boucher, M., & Vulbeau, A. (Eds.). (2003). *Emergences culturelles et jeunesse populaire*. Paris: L'Harmattan.

- Boulton, D., Heinen, A., & Willems, H. (2007). Die Jugend in der Südregion Luxemburgs. Lebenslagen, Freizeitverhalten und Werteorientierungen. INSIDE.
- Brake, M. (1981). *Soziologie der jugendlichen Subkulturen. Eine Einführung*. Frankfurt am Main, New York: Campus Verlag.
- Brändle, L. (2008). Wie ticken Jugendliche? Sinus-Milieustudie U27 - Zusammenfassung. St. Gallen: Evangelisch-reformierte Kirche des Kantons St.Gallen, Schweiz.
- Brunner, C. (2011). Nice-looking obstacles: parkour as urban practice of deterritorialization. *AI & Society*, 26, 143-152.
- Brunstein, J. C., & Heckhausen, H. (2010). Leistungsmotivation. In H. Heckhausen & J. Heckhausen (Eds.), *Motivation und Handeln* (pp. 145-192). Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- Brüsemeyer, T. (2008). *Qualitative Forschung* (2., überarbeitete ed.). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Centre Info Jeunes. (n.d.). La vie associative. In C. I. Jeunes (Ed.), *Les Cahiers du CIJ - C.4 Droit social et citoyenneté* (Vol. 2012). Luxembourg: Centre Info Jeunes.
- Clarke, J., Hall, S., Jefferson, T., & Roberts, B. (1981). Subkulturen, Kulturen, Klasse. In J. Clarke, P. Cohen, P. Corrigan & al (Eds.), *Jugendkultur als Widerstand. Milieus, Rituale, Provokationen* (pp. 39-131). Frankfurt am Main: Syndikat.
- Corsten, M., Kauppert, M., & Rosa, H. (2008). *Quellen Bürgerschaftlichen Engagements - Die biographische Entwicklung von Wir-Sinn und fokussierten Motiven*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research. Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (3. ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Deci, E. L., & Ryan, M. R. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Deci, E. L., & Ryan, M. R. (1993). Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik*, 223-238.
- Deutsche Gesellschaft für Soziologie und Berufsverband Deutscher Soziologinnen und Soziologen. (1993). Ethik Kodex.
- Deutsche Shell Holding (Ed.). (2010). *Jugend 2010: Eine pragmatische Generation behauptet sich*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Dresen, A. (2007). Ursachen und Wirkungen ehrenamtlichen Engagements in sportorientierten Jugendkulturen. In U. Göttlich, R. Müller, S. Rhein & M. Calmbach (Eds.), *Arbeit, Politik und Religion in Jugendkulturen. Engagement und Vergnügen* (pp. 207-223). Weinheim und München: Juventa Verlag.
- Düx, W., Prein, G., Sass, E., & Tully, C. J. (2009). *Kompetenzerwerb im freiwilligen Engagement* (2. ed.). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Eichler, B. (2010). Techno. In *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (pp. 153-160). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Farin, K. (2001). *generation kick.de*. München: C.H. Beck.
- Farin, K. (2006a). *Jugendkulturen in Deutschland 1990-2005*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

- Farin, K. (2006b). Jugendkulturen und musikalische Stilrichtungen - ein Überblick. Vortrag bei der Fachtagung "Musik und Gewalt in Jugendkulturen", 24. Oktober 2006. Lisum, Brandenburg: bildungsserver.berlin-brandenburg.de.
- Farin, K. (2010). Jugendkulturen heute. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 27/2010, 3-8.
- Ferchhoff, W. (2007). *Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert: Lebensformen und Lebensstile*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ferchhoff, W. (2009). Jugendszenen und Jugendmilieus.: mediageneration.net.
- Flick, U. (2003a). Qualitative Sozialforschung - Stand der Dinge. In B. Orth, T. Schwierting & J. Weiß (Eds.), *Soziologische Forschung: Stand und Perspektiven*. Opladen: Leske + Budrich.
- Flick, U. (2003b). Triangulation. In R. Bohnsack, W. Marotzki & M. Meuser (Eds.), *Hauptbegriffe Qualitative Sozialforschung. Ein Wörterbuch* (pp. 161-162). Opladen: Leske und Budrich.
- Fournier, S., & Lee, L. (2009). Getting Brand Communities Right. *Harvard Business Review*, April, 105-111.
- Galland, O. (2010). Adolescence, post-adolescence, jeunesse: retour sur quelques interprétations. Paris: CESS.
- Gebhardt, W. (2006). Jugendkultur, Jugendsubkultur, Jugendszene. Zur Soziologie juveniler Vergemeinschaftung. Koblenz: Universität Koblenz.
- Gehring, U., & Weins, C. (2010). *Grundkurs Statistik für Politologen und Soziologen*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Geißler, C. (2009). Was sind ... Brand Communities. *Harvard Business manager*, 5.
- Giese, P. (2009). Parkour: www.jugendszenen.com.
- Giese, P. (2010). Parkour. In R. Hitzler & A. Niederbacher (Eds.), *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (3., vollständig überarbeitete ed., pp. 108-118). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Girtler, R. (2001). *Methoden der Feldforschung*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag.
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Gläser, J., & Laudel, G. (2010). *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse* (4. ed.). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Griese, H. M. (2000). *Jugend(sub)kultur(en) und Gewalt*. Münster: LIT Verlag.
- Griese, H. M., & Mansel, J. (2003). Sozialwissenschaftliche Jugendforschung. Jugend, Jugendforschung und Jugendsdiskurse: Ein Problemaufriss. In B. Orth, T. Schwierting & J. Weiss (Eds.), *Soziologische Forschung: Stand und Perspektiven*. (pp. 169-194). Opladen: Leske + Budrich.
- Großegger, B. (2010). Jugend zwischen Partizipation und Protest. *Aus Politik und Zeitgeschichte*, 27/2010, 8-12.
- Großegger, B., & Heinzlmaier, B. (2004). *Jugendkultur Guide*. Wien: öbv & hpt VerlagsgmbH & Co.KG.
- Hall, S. G. (1904). *Adolescence: Its psychology and its relation to physiology, anthropology, sociology, sex, crime, religion, and education*. New York: Appelton & Company.
- Happ, C., Melzer, A., & Steffgen, G. (2010). Media, Violence, and Prevention: A Literature Survey. In INSIDE & AASC (Eds.). Luxembourg: Université du Luxembourg.
- Harring, M. (2007). Informelle Bildung - Bildungsprozesse im Kontext von Peerbeziehungen im Jugendalter. In M. Harring, C. Rohlf & C. Palentien (Eds.), *Perspektiven der Bildung - Kinder und Jugendliche in formellen, nicht-formellen*

- und informellen Bildungsprozessen (pp. 237-258). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Haunss, S. (2004). *Identität in Bewegung. Prozesse kollektiver Identität bei den Autonomen und in der Schwulenbewegung*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (2006). Motivation und Handeln: Einführung und Überblick. In J. Heckhausen & H. Heckhausen (Eds.), *Motivation und Handeln* (3. ed., pp. 1-9). Heidelberg: Springer.
- Heinen, A. (2007). Die Jugend in der Südregion Luxemburgs. In M. Milmeister & H. Willems (Eds.), *Jugendforschung im Dialog*. (pp. 59-65). Luxemburg: INSIDE.
- Heinzlmaier, B. (2008). Konsum-Lebensstil-Jugendkultur. *polis aktuell*, 2-11.
- Heinzlmaier, B. (2012). Freizeit als Zeit der Selbstbestimmung. In jugendkultur.at (Ed.), *Fachbeitrag* (Vol. 2012). Wien: Institut für Jugendkulturforschung.
- Hepp, A., & Vogelgesang, W. (2008). Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Eds.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 97-112). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R. (1999). Welten erkunden. Soziologie als (eine Art) Ethnologie der eigenen Gesellschaft. *Soziale Welt*, 4, 473-483.
- Hitzler, R. (2001). Erlebnisswelt Techno. In R. Hitzler & M. Pfadenhauer (Eds.), *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur* (pp. 11-27). Opladen: Leske & Budrich.
- Hitzler, R. (2008). Brutstätten posttraditionaler Vergemeinschaftung. In R. Hitzler, A. Honer & M. Pfadenhauer (Eds.), *Posttraditionale Gemeinschaften - Theorie und ethnographische Erkundungen* (pp. 55-72). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., & al. (2005a). Unsichtbare Bildungsprogramme? Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW. Land NRW.
- Hitzler, R., Bucher, T., & Niederbacher, A. (2001). *Leben in Szenen*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., & Niederbacher, A. (2010a). Forschungsfeld 'Szenen' - zum Gegenstand der DoSE. In M. Harring, O. Böhm-Kasper, C. Rohlf's & C. Palentien (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (pp. 91-103). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., & Niederbacher, A. (2010b). *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (3., vollständig überarbeitete ed.). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, R., & Pfadenhauer, M. (2009). "Vergesst die Party nicht!" - Das Techno-Publikum aus der Sicht der Szene-Macher. In H. Willems (Ed.), *Theatralisierung der Gesellschaft* (Vol. 1: Soziologische Theorie und Zeitdiagnose, pp. 377-393). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hodkinson, P. (2002). *Goth. Identity, Style and Subculture*. Oxford: Berg.
- Hodkinson, P. (2011). Ageing in a spectacular 'youth culture': continuity, change and community amongst older goths. *The British Journal of Sociology*, 62, 262-282.
- Hodkinson, P., & Deicke, W. (Eds.). (2009). *Youth Cultures: Scenes, Subcultures and Tribes*. London: Routledge.
- Holodynski, M., & Oerter, R. (2008). Tätigkeitsregulation und die Entwicklung von Motivation, Emotion, Volition. In R. Oerter & L. Montada (Eds.),

- Entwicklungspsychologie* (6. vollständig überarbeitete ed., pp. 535-571). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Hopf, C. (1978). Die Pseudo-Exploration - Überlegungen zur Technik qualitativer Interviews in der Sozialforschung. *Zeitschrift für Soziologie*, 7, 97-115.
- Hopf, C. (2009a). Forschungsethik und qualitative Forschung. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (pp. 589-600). Reinbek bei Hamburg: Rowolth Taschenbuch Verlag.
- Hopf, C. (2009b). Qualitative Interviews - ein Überblick. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (pp. 349-360). Reinbek bei Hamburg: Rowolth Taschenbuch Verlag.
- Hornstein, W. (1997). Jugendforschung - Jugendpädagogik. *Zeitschrift für Pädagogik, Beiheft 36: Fatke, Reinhard: Forschungs- und Handlungsfelder der Pädagogik*, 14-50.
- Hübner, A. (2010). *Freiwilliges Engagement als Lern- und Entwicklungsraum*. Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hurrelmann, K. (2007). *Lebensphase Jugend: eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (aktualisierte 9. ed.). Weinheim: Juventa.
- Hurrelmann, K., & Quenzel, G. (2012). *Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung* (11., vollständig überarbeitete ed.). Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Hussy, W., Schreier, M., & Echterhoff, G. (2010). *Forschungsmethoden in Psychologie und Sozialwissenschaften - für Bachelor*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.
- IPSE - Identités, Politiques, Sociétés, & Espaces (Eds.). (2010). *Doing Identity in Luxembourg*. Bielefeld: transcript Verlag.
- ISA - International Sociological Association. (2001). Code of Ethics: International Sociological Association (ISA).
- Jacob, R., Heinz, A., Décieux, J. P., & Eirmbter, W. H. (2011). *Umfrage. Einführung in die Methoden der Umfrageforschung* (2. ed.). München: Oldenbourg Verlag.
- Jähnert, H. (2010). Freiwilligenarbeit über das Internet. Ein neuer Weg für das freiwillige Engagement. *Soziale Arbeit. Zeitschrift für soziale und sozialverwandte Gebiete*, 392-399.
- Jähnert, H., & Dittrich, L. (2011). *Management von Online-Volunteers. Ein Handbuch*. Berlin: Akademie für Ehrenamtlichkeit Deutschland.
- Jerrentrup, A. (2001). Das Mach-Werk. Zur Produktion, Ästhetik und Wirkung von Techno-Musik. In R. Hitzler & M. Pfadenhauer (Eds.), *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur* (pp. 185-210). Opladen: Leske & Budrich.
- Kelle, U., & Kluge, S. (2010). *Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleich und Fallkontrastierung in der qualitativen Sozialforschung* (2., überarbeitete ed.). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kiegelmann, M. (2010). Ethik. In G. Mey & K. Mruck (Eds.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie* (pp. 382-394). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kirchler, E., & Walenta, C. (2010). *Motivation*. Wien: Facultas Verlags- und Buchhandels AG.
- Kleining, G. (1982). Umriss einer Methodologie qualitativer Sozialforschung (2003 ed.). Hamburg: heureka-hamburg.de.
- Kleining, G. (2001). Offenheit als Kennzeichen entdeckender Forschung. *Kontrapunkt. Jahrbuch für kritische Sozialwissenschaft und Philosophie*, 1, 27-36.

- Kleining, G. (2007). Der qualitative Forschungsprozess. In G. Naderer & E. Balzer (Eds.), *Qualitative Marktforschung in Theorie und Praxis: Grundlagen, Methoden und Praxis* (pp. 189-230). Wiesbaden: Gabler.
- Kleining, G. (2010). Qualitative Heuristik. In G. Mey & K. Mruck (Eds.), *Handbuch Qualitative Forschung in der Psychologie* (pp. 65-78). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kleining, G., & Witt, H. (2000). Qualitativ-heuristische Forschung als Entdeckungsmethodologie für Psychologie und Sozialwissenschaften: Die Wiederentdeckung der Methode der Introspektion als Beispiel, *Forum Qualitative Sozialforschung/ Forum Qualitative Social Research*, 1(1), Art. 13: FQS.
- Krafeld, F. J. (1992). *Cliquenorientierte Jugendarbeit. Grundlagen und Handlungsansätze*. Weinheim: Juventa.
- Krampen, G., & Reichle, B. (2008). Entwicklungsaufgaben im frühen Erwachsenenalter. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (6. vollständig überarbeitete ed., pp. 333-365). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Krotz, F. (2005). *Neue Theorien entwickeln. Eine Einführung in die Grounded Theory, die Heuristische Sozialforschung und die Ethnographie anhand von Beispielen aus der Kommunikationsforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Kruse, J. (2009). *Reader "Einführung in die Qualitative Interviewforschung"*. Freiburg.
- Kuckartz, U. (2012). *Qualitative Inhaltsanalyse. Methoden, Praxis, Computerunterstützung*. Weinheim und Basel: Beltz Juventa.
- Kuhl, J. (1987). Motivation und Handlungskontrolle: Ohne guten Willen geht es nicht. In H. Heckhausen, P. M. Gollwitzer & F. E. Weinert (Eds.), *Jenseits des Rubikon: Der Wille in den Humanwissenschaften* (pp. 101-120). Berlin: Springer.
- Kurschat, I. (2009). *Ich hab (k)ein Haus, Lëtzeburger Land*. Luxembourg.
- Lamnek, S. (2005). Grundlagen qualitativer Sozialforschung. In S. Lamnek (Ed.), *Qualitative Sozialforschung* (pp. 33-82). Weinheim, Basel: Beltz.
- Lamnek, S. (2010). *Qualitative Sozialforschung* (5., überarbeitete ed.). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Lauenburg, F. (2008). *Jugendszenen und Authentizität*. Münster: LIT Verlag.
- Lauschke, A. (2010). *Parkour. "Subversive" Choreographien des Urbanen*. Marburg: Tectum Verlag.
- Lipman-Blumen, J., & Leavitt, H. J. (1999). *Hot groups: seeding them, feeding them, & using them to ignite your organization*. New York: Oxford University Press.
- MacRae, R. (2007). 'Insider' and 'outsider' issues in youth research. In P. Hodgkinson & W. Deicke (Eds.), *Youth Cultures. Scenes, Subcultures and Tribes* (pp. 51-61). New York, London: Routledge.
- Mayring, P. (2009). Qualitative Inhaltsanalyse. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (7 ed., pp. 468-475). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge University Press.
- Melzer, A., Happ, C., & Georges, S. (2010). Violence for the masses: The impact of violence in electronic mass media. In M. Herzog-Evans (Ed.), *Transnational criminology manual* (pp. 701-718). Nijmegen, The Netherlands: Wolf Legal Publishers.

- Merkens, H. (2009). Auswahlverfahren, Sampling, Fallkonstruktionen. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (pp. 286-299). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Meyers, C., & Willems, H. (2008). *Die Jugend der Stadt Luxemburg*. Luxemburg: Editions PHI.
- Ministère de l'Education nationale et de la Formation professionnelle. (2010). *Les chiffres clés de l'éducation nationale. Statistiques et indicateurs. Année scolaire 2008-2009*. Luxembourg.
- Moser, J. (2000). *Jugendkulturen. Recherchen in Frankfurt/ Main und London*. Frankfurt am Main: Institut für Kulturanthropologie und Europäische Ethnologie der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt.
- Mruck, K., & Mey, G. (2000). Qualitative Sozialforschung in Deutschland. *Forum Qualitative Sozialforschung/ Forum: Qualitative Social Research*, 1, 49 Absätze.
- Müller-Schneider, T. (2008). Lebensstile, Milieus und Szenen. In H. Willems (Ed.), *Lehr(er)buch Soziologie* (Vol. 1, pp. 307-329). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The Concept of flow. In C. R. Snyder & S. J. Lopez (Eds.), *Handbook of Positive Psychology* (pp. 89-105). New York: Oxford University Press.
- Pape, W. (1998). Jugend, Jugendkulturen, Jugendszenen und Musik. *ASPM-Beiträge zur Populärmusikforschung*, 23, 99-122.
- Pape, W. (2001). Jugend, Jugendkulturen, Jugendszenen und Musik - die Fortsetzung. *ASPM-Beiträge zur Populärmusikforschung*, 27/28, 233-252.
- Peuckert, R. (2002). Abweichendes Verhalten und soziale Kontrolle. In H. Korte & B. Schäfers (Eds.), *Einführung in Hauptbegriffe der Soziologie* (pp. 105-125). Opladen: Leske & Budrich.
- Pfadenhauer, M. (2005). Auf gleicher Augenhöhe reden. Das Experteninterview- ein Gespräch zwischen Experte und Quasi-Experte. In A. Bogner, B. Littig & W. Menz (Eds.), *Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung*. (pp. 113-130). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Puch, H.-J. (1994). *Organisation im Sozialbereich. Eine Einführung für soziale Berufe*. Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- Reiger, H. (2007). Symbolischer Interaktionismus. In R. Buber & H. H. Holzmüller (Eds.), *Qualitative Marktforschung. Konzepte - Methoden - Analysen* (pp. 138-155). Wiesbaden: Gabler.
- Reinders, H. (2005). *Qualitative Interviews mit Jugendlichen führen*. München, Wien: Oldenbourg Verlag.
- Rheinberg, F. (2006). Intrinsische Motivation und Flow-Erleben. In J. Heckhausen & H. Heckhausen (Eds.), *Motivation und Handeln* (pp. 331-354). Heidelberg: Springer.
- Rheinberg, F., & Manig, Y. (2003). Was macht Spaß am Graffiti-Sprayen? Eine induktive Anreizanalyse. *Report Psychologie*, 222-234.
- Rheinberg, F., & Vollmeyer, R. (2003). Flow-Erleben in einem Computerspiel unter experimentell variierten Bedingungen. *Zeitschrift für Psychologie*, 161-170.
- Rohmann, G. (1999). *Spaßkultur im Widerspruch - Skinheads in Berlin*. Bad Tölz: Verlag Thomas Tilsner.
- Rosenstiel, L. v. (1999). Motivation von Mitarbeitern. In L. v. Rosenstiel, E. Regnet & M. E. Domsch (Eds.), *Führung von Mitarbeitern* (4. überarbeitete und erweiterte ed., pp. 173-192). Stuttgart: Schäffer-Poeschel Verlag.

- Roth, W.-M. (2005). Ethik als soziale Praxis: Einführung zur Debatte über qualitative Forschung und Ethik. *Forum Qualitative Sozialforschung/ Forum: Qualitative Social Research*, 6, 22 Absätze.
- Rousseau, J.-J. (1961). *Émile ou de l'éducation* (1762). Paris: Garnier.
- Rudolph, U. (2009). *Motivationspsychologie kompakt* (2., vollständig überarbeitete ed.). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Schelsky, H. (1957). *Die skeptische Generation*. Düsseldorf: Eugen Diederichs Verlag.
- Scherr, A. (2010). Cliques/ Informelle Gruppen: Strukturmerkmale, Funktionen und Potentiale. In M. Harring, O. Böhm-Kasper, C. Rohlf & C. Palentien (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (pp. 73-90). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schmalt, H.-D., & Sokolowski, K. (2006). Motivation. In H. Spada (Ed.), *Lehrbuch Allgemeine Psychologie* (vollständig überarbeitete und erweiterte 3. ed., Vol. 501-552). Bern: Huber.
- Schneider, K., & Schmalt, H.-D. (2000). *Motivation* (3., überarbeitete und erweiterte ed.). Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer.
- Schnell, R., Hill, P. B., & Esser, E. (2005). *Methoden der empirischen Sozialforschung*. . München, Wien: R. Oldenbourg Verlag
- Schröder, A., & Leonhardt, U. (1998). *Jugendkulturen und Adoleszenz*. Neuwied: Luchterhand.
- Schröer, S. (2009). Die HipHop-Szene als 'Kultur der Straße'. In S. M. Geschke (Ed.), *Straße als kultureller Aktionsraum. Interdisziplinäre Betrachtungen des Straßenraumes an der Schnittstelle zwischen Theorie und Praxis* (pp. 61-72). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schulze, G. (1997). *Die Erlebnisgesellschaft - Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt/ Main, New York: Campus.
- Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (2002). Das Konzept der Selbstwirksamkeit. *Zeitschrift für Pädagogik, Beiheft 44*, 28-53.
- Schwendter, R. (1993). *Theorie der Subkultur*. Hamburg: EVB - Taschenbuch.
- Semmer, N., & Udris, I. (1995). Bedeutung und Wirkung von Arbeit. In H. Schuler (Ed.), *Organisationspsychologie* (2. korrigierte ed., pp. 133-165). Bern: Verlag Hans Huber.
- Sheehan, K., & Hoy, M. (2004). On-Line Surveys. In C. Seale (Ed.), *Social Research Methods. A Reader* (pp. 103-110). London, New York: Routledge.
- Shildrick, T., & MacDonald, R. (2006). In Defence of Subculture: Young People, Leisure and Social Divisions. *Journal of Youth Studies*, 9/2, 125-140.
- Spatscheck, C. (2006). *Soziale Arbeit und Jugendkulturen. Jugendarbeit und die Dialektik von Herrschaft und Emanzipation im Kontext des systemtheoretischen Paradigmas der Sozialen Arbeit*. Marburg: Tectum Verlag.
- Stauber, B. (2001). Junge Frauen und Männer in Jugendkulturen. *Deutsche Jugend* 49/2, 62-70.
- Steinke, I. (2009). Gütekriterien qualitativer Forschung. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung* (pp. 319-331). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Tenbruck, F. H. (1962). *Jugend und Gesellschaft*. Freiburg im Breisgau: Rombach.
- Tepe, D. (2010). LAN-Gaming. In R. Hitzler & A. Niederbacher (Eds.), *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute* (3., vollständig überarbeitete ed., pp. 102-107). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.

- Thiel, M. (2009). Hausbesetzer - Kontrolle entfacht Polemik, *Luxemburger Wort*. Luxembourg.
- Thole, W. (2002). Jugend, Freizeit, Medien und Kultur. In H.-H. Krüger & C. Grunert (Eds.), *Handbuch Kindheits- und Jugendforschung* (pp. 653-684). Opladen: Leske + Budrich.
- Thole, W., & Schoneville, H. (2010). Jugendliche in Peer Groups und soziale Ungleichheit. In M. Harring, O. Böhm-Kasper, C. Rohlf's & C. Palentien (Eds.), *Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen* (pp. 141-165). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Tshinza, A. (2010). Hamilius - HipHop Culture in Luxembourg. Luxembourg: Antevita films.
- Unterweger, G., & Kalt, K. (2004). Kulturwissenschaftliche Jugendforschung. Stand und Perspektiven. *Schweizerisches Archiv für Volkskunde*. N°1, 79-100.
- Vogelgesang, W. (2001). Design-Kultur 'Techno'. In R. Hitzler & M. Pfadenhauer (Eds.), *Techno-Soziologie. Erkundungen einer Jugendkultur* (pp. 265-289). Opladen: Leske & Budrich.
- Vogelgesang, W. (2003). Wie beeinflusst das Netz die Jugendkultur? Das Internet als jugendkulturelle Arena. *rlp-inform*, Mainz.
- Vogelgesang, W. (2010). LAN-Patrys: Die Eventisierung eines jugendkulturellen Erlebnisraums. In A. Hepp, M. Höhn & W. Vogelgesang (Eds.), *Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents* (pp. 173-212). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Weber, M. (1984). *Soziologische Grundbegriffe* (6., erneut durchgelesene ed.). Tübingen: J.C.B. Mohr (P. Siebeck).
- Weiner, B. (1994). *Motivationspsychologie* (3. ed.). Weinheim: Beltz Verlag.
- Welker, M., & Wünsch, C. (2010). Methoden der Online-Forschung. In W. Schweiger & K. Beck (Eds.), *Handbuch Online-Kommunikation* (pp. 487-517). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wellenreuther, M. (2000). *Quantitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft. Eine Einführung*. Weinheim, München: Juventa.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy-Value Theory of Achievement Motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 68-81.
- Willems, H., Biewers, S., Heinen, A., Legille, S., Meyers, C., Milmeister, P., et al. (2010). Zentrale Aspekte zur aktuellen Lebenssituation der Jugendlichen in Luxemburg. In Ministère de la Famille et de l'Intégration (Ed.), *Rapport national sur la situation de la jeunesse au Luxembourg* (pp. 3-380). Luxembourg.
- Williams, J. P. (2006). Authentic Identities: Straightedge Subculture, Music, and the Internet. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35, 173-200.
- Williams, J. P. (2007). Youth-Subcultural Studies: Sociological Traditions and Core Concepts *Sociology Compass*, 1/2, 572-593.
- Williams, J. P. (2011). *Subcultural Theory. Traditions and Concepts*. Cambridge, Malden: Polity.
- Witfeld, J., Gerling, I. E., & Pack, A. (2010). *Parkour und Freerunning. Entdecke deine Möglichkeiten*. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- Witt, H. (2001). Forschungsstrategien bei quantitativer und qualitativer Sozialforschung, *Forum Qualitative Sozialforschung/ Forum Qualitative Social Research*, 2(1), Art. 8: FQS.

- Witzel, A. (2000). Das problemzentrierte Interview. *Forum Qualitative Sozialforschung/ Forum: Qualitative Social Research*, 1.
- Wolff, S. (2009). Dokumenten- und Aktenanalyse. In U. Flick, E. v. Kardorff & I. Steinke (Eds.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (7 ed., pp. 502-513). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Zeimet, J. C. (2010a). Ergebnisse einer Pilotstudie zur Ermittlung von Jugendszenen in Luxemburg. Universität du Luxembourg.
- Zeimet, J. C. (2010b). Jugendkulturen, Jugendbewegungen, Jugendorganisationen, Jugendszenen - Ein Katalog. Universität du Luxembourg.
- Zeimet, J. C. (2011a). Zwischen Integration und Segmentierung: Ambivalente Effekte juveniler Szenen in einer multikulturellen Gesellschaft. *Forum 21 - European Journal on Child and Youth Research*, 74-80.
- Zeimet, J. C. (2011b). Informelles Lernen in Cliques und Jugendszenen. *Forum für Politik, Gesellschaft und Kultur*, 37-40.
- Zentner, M. (2000). Szenetheorie: Der Aufbau einer Jugendszene. *Tracts: Richtungsmagazin für gesellschaftliche Erscheinungsformen*, 4, 31-32.
- Zentner, M. (2009). Jugendkulturen und -szenen. In M. Jochum (Ed.), *Kultur - Harmonie und Konflikt* (pp. 111-120). Innsbruck, Wien, Bozen: Studienverlag.

Internetseiten

LAN

<http://www.the3rd.lu/news/>
<http://www.facebook.com/pages/The-Third/175677942486876?fref=ts>
<http://www.mlf.lu/mlf/news>
<http://www.ccgk.lu/news/>
<http://www.crew2k.com/news/> (deleted)
<http://www.nigh-gaming.lu//>
<http://www.mtfgaming.com/>
<http://www.videogames.lu/>
<http://wicked.lu/>
<http://www.facebook.com/groups/152146944875517/?fref=ts> (geschlossene Gruppe)
<http://www.lanparty.de/>
<http://www.netty.lu/>

Techno

www.rave.lu (deleted)
<http://www.facebook.com/groups/rave.lu/>
<http://www.clubzone.lu/>
<http://v2.double.lu/>
<http://www.thepoint.lu/> (deleted)
<http://www.winter-clubbing.lu/> (out of order)
<http://www.e-lake.lu/>
<http://www.odd.lu/>
<http://www.factory12.lu/>
<http://www.globalux.lu/>

<http://www.hgevents.lu/> (deleted)

<http://www.simbapro.com/>

Parkour

http://www.energyoflife.org/_/Bienvenue.html

<http://www.facebook.com/EnergyOfLifeParkourLuxembourg?fref=ts>

<http://pklux.webs.com/>

<http://www.facebook.com/groups/205636196117929/>

<http://www.facebook.com/groups/145195893815/?f>

Allgemein

<http://www.heureka-hamburg.de/home.html>

<http://www.egmj.lu>

<http://www.youth.lu>

<http://www.jugendszenen.com>

<http://www.jugendkulturen.de/>

<http://jugendkultur.at/>

<http://hannes-jaehnert.de/wordpress/>

<http://www.tfactory.com/>

<http://www.wort.lu>

<http://www.tageblatt.lu>

<http://www.journal.lu>

Anhang

Jugendszenen in Luxemburg (JH)

Erhebung von Daten und Informationen über Jugendszenen in Luxemburg bei den MitarbeiterInnen der Jugendhäuser. Vielen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, an dieser Umfrage teilzunehmen. Die erhobenen Daten dienen dazu einen ersten Überblick und Eindruck über (die) Jugendszenen in Luxemburg zu erhalten. Ihre Antworten sind anonym und die Daten werden ausschließlich in Verbindung mit meiner Dissertation verwendet. Der Fragebogen ist in zwei Rubriken unterteilt: 1. allgemeine Fragen zum Jugendhaus und 2. Fragen zu Jugendszenen. Die Fragen, die mit einem roten Stern versehen sind, müssen beantwortet werden, um auf die nächste Seite zu gelangen. Der erforderliche Zeitaufwand ist mit **15-20 Minuten** berechnet. Sie haben die Möglichkeit bis zum **21.05.2010** an dieser Umfrage teilzunehmen, danach wird der Zugang gesperrt.

Der Fragebogen ist auf Französisch, Deutsch und Luxemburgisch (Deutsch Du-Form) verfügbar.

Bei eventuellen Fragen stehe ich Ihnen zur Verfügung:
jean-claude.zeimet@uni.lu
oder unter der 46 66 44 9725

Jean Claude Zeimet

Diese Umfrage enthält 11 Fragen.

Allgemeine Angaben

1 Welche Altersgruppen suchen vorwiegend das Jugendhaus auf? *

Bitte wählen Sie **maximal 2** Antworten aus:

- ☐ unter 12 Jahre
- ☐ 12-14 Jahre
- ☐ 15-16 Jahre
- ☐ 17-19 Jahre
- ☐ 20 Jahre und älter

2 Es sind: *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ nur Mädchen
- ☐ mehr Mädchen als Jungen
- ☐ nur Jungen
- ☐ mehr Jungen als Mädchen
- ☐ Weiß ich nicht.

AH 1: Online-Survey – Fragebogen Jugendhäuser

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg (JH)

7/21/10 2:05 PM

3 Welche Ausbildungssysteme besuchen die meisten Jugendlichen? *

Bitte wählen Sie **maximal** 2 Antworten aus:

- ☐ ES-cycle inférieur
- ☐ ES-cycle supérieur
- ☐ EST-cycle inférieur
- ☐ EST-cycle supérieur
- ☐ Weiß ich nicht.
- ☐:

4 Di meisten Jugendlichen kommen: *

Bitte wählen Sie **maximal** 2 Antworten aus:

- ☐ aus dem Viertel
- ☐ aus dem Ort
- ☐ aus der Gemeinde
- ☐ von auswärts
- ☐ Weiß ich nicht.
- ☐:

5 Welche Nationalitäten sind hauptsächlich vertreten? *

Bitte wählen Sie **maximal** 4 Antworten aus:

- ☐ Bosnien-Herzegowina
- ☐ Belgien
- ☐ Deutschland
- ☐ Frankreich
- ☐ Kroatien
- ☐ Italien
- ☐ Luxemburg
- ☐ Portugal
- ☐ Serbien
- ☐ Andere
- ☐ Weiß ich nicht.

AH 1: Online-Survey – Fragebogen Jugendhäuser

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg (JH)

7/21/10 2:05 PM

Angaben zu Jugendszenen

6 Sie finden hier eine Auswahl an Jugendkulturen, von denen die eine oder andere ggf. über eine Szene in Luxemburg verfügt.

*

Bitte wählen Sie einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.:

| | Ich kenne | In unserem Jugendhaus gibt es einzelne Jugendliche aus der Szene | In unserem Jugendhaus gibt es mehrere Jugendliche aus der Szene | Ich habe Arbeitserfahrung mit Jugendlichen aus der Szene |
|-------------------------|--------------------------|---|--|---|
| Antifa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B(reak)-Dance | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Black Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cable Street Beat | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Comic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cosplay | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cybergoth | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Death Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Demo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Emo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fubu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Globalisierungskritiker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gothic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Graffiti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Grunge | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HipHop | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Indie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jesus Freaks | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Juggalo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LAN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Parkour | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Punk | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rockabilly | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ska | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skinhead | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Techno | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tecktonic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Trekkies | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ultras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Visual Kei | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Andere | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keine | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Wenn Sie 'Ander' ankreuzen, beantworten Sie auch bitte die nächste Frage.

AH 1: Online-Survey – Fragebogen Jugendhäuser

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg (JH)

7/21/10 2:05 PM

7 Welche andere Jugendkulturen, mit denen Sie eventuell Arbeitserfahrung haben, kennen Sie?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

8 Wissen Sie von Szenetreffpunkten im Umfeld/ im Ort des Jugendhauses? (z.B. Bistro, Prak, öffentlicher Platz,...) *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
☐ Nein.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Wenn ja, geben Sie die respektive(n) Szene(n) bitte im Kommentarfeld an.

AH 1: Online-Survey – Fragebogen Jugendhäuser

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg (JH)

7/21/10 2:05 PM

9 Bieten Sie im Jugendhaus szenespezifische Aktivitäten an? (z. B. Graffiti-Workshop, LAN-Party, Bands,...) *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.
- ☐ Weiß ich nicht.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Wenn ja, geben Sie die Aktivitäten bitte im Kommentarfeld ein.

10 Stehen Sie für eventuelle Rück- oder Nachfragen zur Verfügung? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Wenn ja, geben Sie bitte die Koordinaten der Kontaktperson im Kommentarfeld ein.

Jugendszenen in Luxemburg

Erhebung von Daten und Informationen zu Jugendszenen an Sekundarschulen in Luxemburg über die Mitglieder des SPOS. Vielen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben an dieser Umfrage teilzunehmen. Die Daten sollen dazu beitragen einen ersten Überblick über (die) Jugendszenen in Luxemburg zu erhalten. Ihre Antworten sind anonym und die Daten werden ausschliesslich für meine Dissertation verwendet. Der Fragebogen ist in zwei Rubriken unterteilt: 1. allgemeine Fragen zur Schülerpopulation und 2. Fragen zu Jugendszenen. Der erforderliche Zeitaufwand zur Beantwortung der Fragen ist mit **15-20 Minuten** berechnet. Sie haben die Möglichkeit bis zum **21.05.2010** an dieser Umfrage teilzunehmen, danach wird der Zugang gesperrt.

Der Fragebogen ist in Französisch, Deutsch und Luxemburgisch (Deutsch Du-Form) verfügbar.

Für Rückfragen stehe ich Ihnen zur Verfügung:

jean-claude.zeimet@uni.lu
oder über die 46 66 44 9725

Jean Claude Zeimet

Diese Umfrage enthält 10 Fragen.

Allgemeine Daten

Allgemeine Daten zur Schülerpopulation.

1 Welche Bildungsstufen werden an Ihrer Schule angeboten? *

Bitte wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus:

- ☐ ES-cycle inférieur
- ☐ ES-cycle supérieur
- ☐ EST-cycle inférieur
- ☐ EST-préparatoire
- ☐ EST-régime technique
- ☐ EST-régime techniciens
- ☐ EST-régime professionnel
- ☐ Andere
- ☐ Weiß ich nicht.
- ☐ ...:

AH 2: Online-Survey – Fragebogen SPOS

2 Wieviele Schüler sind derzeit an Ihrer Schule eingeschrieben? *

Bitte geben Sie Ihre Antwort(en) hier ein:

Mädchen

Jungen

3 Aus welchen Regionen (Kantonen) kommen die Schüler vorwiegend? *

Bitte wählen Sie **maximal** 4 Antworten aus:

- ☐ Osten (Grevenmacher, Remich, Echternach)
- ☐ Süden: (Esch/Alzette)
- ☐ Westen (Redange, Capellen)
- ☐ Norden (Wiltz, Clervaux, Vianden, Diekirch)
- ☐ Zentrum (Luxemburg, Mersch)
- ☐ Weiß ich nicht.

4 Welche Nationalitäten gibt es hauptsächlich an Ihrer Schule? *

Bitte wählen Sie **maximal** 4 Antworten aus:

- ☐ Bosnien-Herzegowina
- ☐ Belgien
- ☐ Deutschland
- ☐ Frankreich
- ☐ Kroatien
- ☐ Italien
- ☐ Luxemburg
- ☐ Portugal
- ☐ Serbien
- ☐ Andere
- ☐ Weiß ich nicht

Angaben zu den Jugendszenen

5 Im Folgenden finden Sie eine Auswahl an Jugendkulturen die eventuell über eine 'Szene' in Luxemburg verfügen.

*

Bitte wählen Sie einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.:

| | Ich kenne: | An der Schule gibt es einzelne Jugendliche aus der Szene: | An der Schule gibt es mehrere Jugendliche aus der Szene: | An der Schule habe ich Arbeitserfahrung mit Jugendlichen aus der Szene: |
|-------------------------|--------------------------|--|---|--|
| Antifa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B(reak)-Dance | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Black Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cable Street Beat | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Comic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cosplay | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cybergoth | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Death Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Demo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Emo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fubu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Golbalisierungskritiker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gothic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Graffiti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Grunge | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HipHop | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Indie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jesus Freaks | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Juggalo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LAN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Parkour | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Punk | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rockabilly | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ska | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skinhead | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Techno | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tecktonic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Trekkies | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ultras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Visual Kei | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Andere Szenen | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keine | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Wenn Sie die Rubrik "Andere Szenen" ankreuzen, beantworten Sie bitte auch die folgende Frage.

AH 2: Online-Survey – Fragebogen SPOS

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg

7/21/10 2:03 PM

6 Welche andere Jugendszenen, mit denen Sie eventuell Arbeitserfahrung haben, kennen Sie?

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

7 Wissen Sie von Jugendszenetreffpunkten im Umfeld/ in der Ortschaft Ihrer Schule? (z.B. Bistro, Park, öffentlicher Platz, ...) *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Wenn ja, geben Sie bitte die Jugendszene(n) im Kommentarfeld ein.

AH 2: Online-Survey – Fragebogen SPOS

LimeSurvey – Jugendszenen in Luxemburg

7/21/10 2:03 PM

8 Gibt es an Ihrer Schule szenespezifische Angebote für die Schüler? (z.B. Graffiti-Workshop, LAN-Party, Schülerbands,...) *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.
- ☐ Weiß ich nicht.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Wenn ja, geben Sie bitte die respektiven Angebote im Kommentarfeld an.

9 Stehen Sie für eventuelle Rück- oder Nachfragen zur Verfügung? *

Bitte wählen Sie nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.

Bitte schreiben Sie einen Kommentar zu Ihrer Auswahl

Geben Sie bitte die Koordinaten der Kontaktperson im Kommentarfeld ein.

AH 2: Online-Survey – Fragebogen SPOS

10 Anmerkung:

Bitte geben Sie Ihre Antwort hier ein:

Jugendkulturen a Jugendszenen zu Lëtzebuerg (SC)

Jugendkulturen und Jugendszenen in Luxemburg.

Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast an dieser Umfrage teilzunehmen. Ich bin Assistent an der Universität Luxemburg und schreibe meine Doktorarbeit über Jugendkulturen und Jugendszenen in Luxemburg. Die Daten aus dieser Umfrage sollen dazu beitragen, einen allgemeinen Überblick über die Jugendszenen in Luxemburg und ihre Bedeutung für die Jugendlichen zu erhalten.

Deine Angaben sind anonym und dienen ausschließlich meiner Forschung.

Der Zeitaufwand zur Beantwortung des Fragebogens ist mit 10-15 Minuten berechnet.

Die Fragen die mit einem roten Stern versehen sind, müssen beantwortet werden, sonst kannst du die folgende Seite nicht öffnen.

Der Zugang zu diesem Fragebogen ist bis zum 21.05.2010 begrenzt, danach kannst du nicht mehr daran teilnehmen.

Falls du noch Fragen hast : jean-claude.zeimet@uni.lu

Viel Spass und vielen Dank für deine Mitarbeit,

Jean Claude Zeimet

Diese Umfrage enthält 12 Fragen.

Allgemeine Angaben

Hier werden dir allgemeine Fragen zu deiner Person gestellt. Deine Anonymität bleibt gewährleistet!

1 Ich bin ... *

Bitte wähle nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ männlich
- ☐ weiblich

2 Welcher Altersgruppe gehörst du an? *

Bitte wähle nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ jünger als 11 Jahre
- ☐ 11-13 Jahre
- ☐ 14-16 Jahre
- ☐ 17-19 Jahre
- ☐ 20-22 Jahre
- ☐ älter als 22 Jahre

AH 3: Online-Survey – Fragebogen SchülerInnen

LimeSurvey – Jugendkulturen a Jugendszenen zu Lëtzebuerg (SC)

7/21/10 2:01 PM

3 Welche Nationalität hast du?

Bitte wähle **maximal** 2 Antworten aus:

- ☐ bosnisch
- ☐ belgisch
- ☐ deutsch
- ☐ französisch
- ☐ kroatisch
- ☐ italienisch
- ☐ luxemburgisch
- ☐ portugiesisch
- ☐ serbisch
- ☐ Andere
- ☐ Keine Antwort

4 In welcher Ortschaft wohnst du?

Bitte gebe hier Deine Antwort ein:

5 Welche Bildungsstufe besuchst du? *

Bitte wähle alle Punkte aus, die zutreffen:

- ☐ ES-cycle inférieur
- ☐ ES-cycle supérieur
- ☐ EST-cycle inférieur
- ☐ EST-préparatoire
- ☐ EST-cycle supérieur
- ☐ Andere
- ☐ Keine Antwort

AH 3: Online-Survey – Fragebogen SchülerInnen

LimeSurvey – Jugendkulturen a Jugendszenen zu Lëtzebuerg (SC)

7/21/10 2:01 PM

Jugendszenen

Hier werden dir/ euch Fragen zu Jugendszenen gestellt

6 Nachstehend findest du eine Auswahl an Jugendkulturen, von denen es in Luxemburg eventuell auch eine 'Szene' gibt.

*

Bitte wähle einen oder mehrere Punkte aus der Liste aus.:

| | Ich kenne | Ich habe Bekannte/ Freunde aus der Szene | Ich bin/ war in der Szene |
|-------------------------|--------------------------|---|------------------------------|
| Antifa | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| B-Dance | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Black Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cable Street Beat | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Comic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cosplay | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cybergoth | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Death Metal | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Demo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Emo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Fubu | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Globalisierungskritiker | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Gothic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Graffiti | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Grunge | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| HipHop | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Indie | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Jesus Freaks | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Juggalo | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| LAN | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Parkour | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Punk | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Rockabilly | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ska | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skater | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Skinhead | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Techno | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tecktonic | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Trekkies | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Ultras | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Visual Kei | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Andere | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Keine | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Wenn du 'Andere' angekreuzt hast, beantworte bitte auch die nächste Frage.

AH 3: Online-Survey – Fragebogen SchülerInnen

LimeSurvey – Jugendkulturen a Jugendszenen zu Lëtzebuerg (SC)

7/21/10 2:01 PM

7 Welche andere Jugendszene(n) in Luxemburg kennst du?

Bitte gebe hier Deine Antwort ein:

8 Welche Jugendkulturen/ -szenen findest du sympathisch (☺) und welche unsympathisch (☹)?

| | ☺ sympathisch | ☹ unsympathisch |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| (sehr) X X X X X X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| X X X X X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| X X X X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| X X X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| X X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| (etwas) X | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

9 Welche Jugendkulturen sind deiner Meinung nach in Luxemburg am meisten verbreitet?

| | Jugendkultur |
|--------------------|----------------------|
| (sehr) X X X X X X | <input type="text"/> |
| X X X X X | <input type="text"/> |
| X X X X | <input type="text"/> |
| X X X | <input type="text"/> |
| X X | <input type="text"/> |
| (wenig) X | <input type="text"/> |

AH 3: Online-Survey – Fragebogen SchülerInnen

LimeSurvey – Jugendkulturen a Jugendszenen zu Lëtzebuerg (SC)

7/21/10 2:01 PM

10 Kennst du Jugendszenetreffpunkte im Umfeld deiner Schule oder in deinem Ort? (z.B. Bistro, Park, öffentlicher Platz, ...) *

Bitte wähle nur eine der folgenden Antworten aus:

- ☐ Ja.
- ☐ Nein.
- ☐ Keine Antwort

Bitte schreibe eine Kommentar zu Deiner Auswahl

Wenn ja, gib bitte die respektive(n) Szene(n) im Kommentarfeld an.

AH 4: Gesamtergebnisse des Online-Surveys zu Jugendkulturen/ Jugendszenen in Luxemburg (Jugendhäuser, SPOS, SchülerInnen)

N:13
FullR:16
IncR:1
Total:17
MG+:13
MG0:4

SCHÜLERCOMITÉS

[illegible]

**AH 5: Arbeitserfahrung der MitarbeiterInnen der Jugendhäuser
mit Jugendlichen aus Jugendkulturen**

| Jugendszene | Häufigkeit | Jugendliche aus der Szene im Jugendhaus | keine Jugendliche aus der Szene im Jugendhaus |
|-------------|------------|---|---|
| HipHop | 16 | 14 | 2 |
| B-Dance | 9 | 7 | 2 |
| Graffiti | 8 | 7 | 1 |
| Skater | 8 | 8 | 0 |
| Tecktonik | 7 | 4 | 3 |
| Fubu | 6 | 5 | 1 |
| Techno | 6 | 6 | 0 |
| Emo | 3 | 2 | 1 |
| Punk | 3 | 1 | 2 |
| Death | 2 | 2 | 0 |
| LAN | 2 | 1 | 1 |
| Parkour | 2 | 1 | 1 |
| Black | 1 | 1 | 0 |
| Comic | 1 | 1 | 0 |
| Demo | 1 | 0 | 1 |
| Gothic | 1 | 1 | 0 |
| Grunge | 1 | 0 | 1 |
| Indie | 1 | 1 | 0 |
| Skin | 1 | 0 | 1 |
| Andere | 1 | 0 | 1 |

AH 6: Workshopangebot in den Jugendhäusern

| Institution | Workshopangebot |
|---------------|---|
| Jugendhaus 1 | DJ*, HIPHOP, B-DANCE, Battle, TECKTONIK , Beat box |
| Jugendhaus 7 | graffiti, lan, HIPHOP |
| Jugendhaus 9 | GRAFFITI , Tanz |
| Jugendhaus 11 | HIPHOP , Airbrush, GRAFFITI , LAN, DJ, RapText |
| Jugendhaus 15 | hiphop, b-dance , Graffiti |
| Jugendhaus 16 | nicht spez. |
| Jugendhaus 18 | GRAFFITI , Bands |
| Jugendhaus 20 | graffiti , Musik Text |
| Jugendhaus 21 | Graffiti, B-DANCE, HIPHOP , Tecktonik |
| Jugendhaus 22 | Graffiti |
| Jugendhaus 24 | GRAFFITI , Tanz, Kulturreise, Expo |
| Jugendhaus 25 | graffiti , Bands (emo, death , Pagan,... |
| Jugendhaus 26 | Graffiti, HIPHOP |
| Jugendhaus 27 | HIPHOP, graffiti, skatepark |
| Jugendhaus 28 | graffiti |
| Jugendhaus 30 | graffiti |
| Jugendhaus 32 | graffiti , B-Dance |
| Jugendhaus 35 | Art, Music |
| Jugendhaus 36 | HIPHOP , Graffiti, Tatoo, skatekurs |

***HIPHOP:** in diesem Jugendhaus gibt es mehrere Jugendliche aus dieser Szene

graffiti: in diesem Jugendhaus gibt es einige Jugendliche aus dieser Szene

Tecktonik: in diesem Jugendhaus gibt es (laut Daten) keine Jugendlichen aus dieser Szene

AH 7: Teilnahme der SPOS: Verteilung nach Region und Schulform

| Regionale Verteilung | | | | | |
|-----------------------------|--|--|---|---------------------------|-------|
| | Osten | Norden | Süden | Zentrum | Total |
| Haben Teilgenommen | 2 | 3 | 2 | 15 | 22 |
| Haben nicht teilgenommen | 1 | 6 | 4 | 8 | 19 |
| Total | 3 | 9 | 6 | 23 | 41 |
| Verteilung Schulform | | | | | |
| | Klassischer Sekundar- unterricht | Technischer Sekundar- unterricht | Klassischer + technischer Sekundar- unterricht | Internationale Schulen | Total |
| Haben teilgenommen | 3 | 8 | 8 | 3 | 22 |
| Haben nicht teilgenommen | 5 | 10 | 4 | 0 | 19 |
| Total | 8 | 18 | 12 | 3 | 41 |

AH 8: Arbeitserfahrung der SPOS-MitarbeiterInnen mit
Jugendlichen aus Jugendkulturen

| Jugendszene | Häufigkeit | Jugendliche aus der Szene an der Schule | keine Jugendlichen aus der Szene an der Schule |
|-------------|------------|---|--|
| Gothic | 8 | 5 | 3 |
| Emo | 7 | 5 | 2 |
| Skater | 5 | 3 | 2 |
| HipHop | 4 | 2 | 2 |
| Punk | 3 | 1 | 2 |
| Techno | 3 | 2 | 1 |
| Black | 2 | 0 | 2 |
| Fubu | 2 | 1 | 1 |
| Indie | 2 | 0 | 2 |
| Tecktonik | 2 | 1 | 1 |
| B-Dance | 1 | 0 | 1 |
| Death | 1 | 0 | 1 |
| Graffiti | 1 | 0 | 1 |
| Grunge | 1 | 0 | 1 |
| Parkour | 0 | 0 | 0 |
| LAN | 0 | 0 | 0 |

AH 9: Workshopangebot in den Sekundarschulen

| | |
|---------|--|
| SPOS 1 | théâtre, chorale, activités sportives, arts plastiques, photographie |
| SPOS 5 | théâtre et musique |
| SPOS 15 | groupe de théâtre, danse hipp-hopp |
| SPOS 20 | graffiti, groupes musicales |
| SPOS 21 | graffiti, hip hop, breakdance, airbrush, capoeira, |
| SPOS 28 | Graffiti, Breakdance, Hip hop |
| SPOS 36 | Dans le cadre du projet socio-culturel au lycée, différentes cultures jeunes sont discutées. Pendant les vacances scolaires, des workshops hip hop et graffiti sont organisés par la commission des jeunes de la commune de XX (jz). |
| SPOS 38 | Graffiti, Schülerband, |
| SPOS 41 | musical, graffiti-atelier... |
| SPOS 44 | Skaterbunn, Rockband, Danz AGs |

AH 10: Leitfaden für die Interviews in der professionellen Jugendarbeit

Pilotstudie: Leitfaden zu den teilstrukturierten Interviews mit InterviewpartnerInnen aus der professionellen Jugendarbeit:

- Der allgemeine Eindruck zu den Ergebnissen
 - Welche Ergebnisse fielen Ihnen besonders auf?
 - Was/ Welche Ergebnisse haben Sie erstaunt? überrascht?
 - Warum?
 - Wie stehen *diese* Ergebnisse im Zusammenhang zu ihrer Erfahrung?
 - Welche Rückschlüsse ziehen Sie für Ihre Arbeit aus den Ergebnissen der Pilotstudie?
- Welche Erfahrungen mit jugendkulturellen Jugendlichen werden derzeit gemacht/ wurden bisweilen gemacht?
 - Mit welchen Szenejugendlichen stehen Sie in Kontakt?
 - Wie gestaltet sich dieser Kontakt?
 - Warum besteht dieser Kontakt?
 - Mit welchen Jugendkulturen (vor Ort) haben Sie gar keinen Kontakt? Wie erklären Sie sich den Nicht-Kontakt?
- Welche Beobachtungen können/ konnten Sie im Bereich jugendkultureller Aktivität machen
 - in Ihrer Institution, im näheren Umfeld (vor Ort, Gemeinde,...)
 - Mit Jugendlichen aus welchen Szenen haben Sie vorwiegend Kontakt?
 - Stehen Sie in direkter Verbindung zu diesen Szenen? Wie kam es dazu?
 - Welche Treffpunkte kennen Sie?
- Gibt es Szenen, die Sie genauer beschreiben können:
 - Alter, Geschlecht, Hintergründe, Gruppen, Orte/ Treffpunkte, Events, Interaktion,...
- Was ist für Sie eine typische Szene in Luxemburg?
 - Wie begründen Sie Ihre Wahl?
 - Welche Szenen werden Ihrer Meinung nach unterschätzt/ vergessen?
 - Welche sind unbedingt zu berücksichtigen?
- Was macht aus Ihrer Sicht das Szeneleben für Jugendliche interessant?
 - Welche soziale Funktion haben Ihrer Meinung nach Jugendszenen?
 - Für Jugendliche
 - Im Allgemeinen
- Welche Vor-/ Nachteile sehen Sie in einer Szenemitgliedschaft?
- Wie werden Jugendkulturen und Szenen gesellschaftlich gesehen?
- Sehen Sie kulturelle Unterschiede in den Jugendkulturen?
 - Linguistische?
 - In der Akkulturation?
- Was wissen Sie zu Tuga? Was ist Ihrer Meinung nach ein Fubu?

AH 12: Leitfaden für die Interviews zur Struktur der Jugendkulturen

Erhebungsphase 2: Leitfaden zu den teilstrukturierten Interviews zur Struktur der jugendkulturellen Vergemeinschaftung mit jugendkulturell aktiven Interviewpartnern:

- Wie würdest du die Gruppe (Szene) beschreiben?
 - Wie setzt sich die Szene zusammen? (Alter, Geschlecht, Ethnie, Regionen,...)
- Wie stellt sich LAN/ Techno/ Parkour in Luxemburg dar?
 - Wie muss ich mir die Treffen vorstellen?
 - Welche Treffformen gibt es? Was außer den Treffen macht die Gruppe aus?
 - Welche unterschiedlichen Gruppen gibt es?
 - Welche Verbindung besteht zwischen den einzelnen Gruppen?
 - Welche Verbindungen bestehen zu Gruppierungen im Ausland?
 - (Welche Verbindungen bestehen zu anderen Jugendkulturen?)
- Warum hast du dich der Gruppe angeschlossen?
 - Wie fand dein Einsteig in die Gruppe statt?
 - Warum diese Gruppe? (Gab es Alternativen? Und warum nicht die?)
- Was macht einen LAN-Gamer/ Raver/ Traceur aus?
 - Wie würdest du ihn definieren? Was braucht er, was muss er mitbringen?
 - Ab wann bin ich als Gamer/ Raver/ Traceur akzeptiert?
- Was bedeutet LAN/ Techno/ Parkour für dich?
 - Was bietet dir LAN/ Techno/ Parkour?
- Gibt es andere Jugendkulturen, die dich interessieren?
- Wie sind die Reaktionen des Umfelds auf deine jugendkulturelle Aktivität?
 - Direktes Umfeld?
 - Allgemeinheit?
 - Gibt es Vorurteile der Gruppe gegenüber? Welche?
 - Wie gehst du damit um?
 - Wie wichtig ist es von der Allgemeinheit wahrgenommen zu werden

AH 13: Gedanken-Leitfaden zum Engagement

Erhebungsphase 3: Gedanken-Leitfaden zum Engagement

- Wie erlebst/siehst du die Szene? Wie würdest du sie beschreiben
- Was hat dich ursprünglich gelockt
- Wie verlief der Einstieg in die Szene?
 - o Wann? Wo?
 - o Wie? Durch wen?
 - o Warum? (Beweggründe)
- Wie würdest du deine Entwicklung/ deinen Werdegang innerhalb der Szene beschreiben?
- Wie würdest du deine Beweggründe in der Szene zu bleiben beschreiben?
- Welche Notwendigkeit hat die Szene um deiner Passion nachzugehen? Wozu brauchst du sie?
- Was reizt dich (nach wie vor) an der Szene?
- Was begünstigt dein Bleiben in der Szene? Warum bleibst du dabei?
- Wie würdest du deine Beweggründe in der Szene zu bleiben beschreiben?
 - o Inwiefern stimmen sie mit deinen Ursprungsmotiven überein?
- Würdest du dich als engagiertes Mitglied der Szene beschreiben?
 - o Wie grenzt du dich von nicht engagierten ab?
- Wie würdest du deine Tätigkeit innerhalb der Szene beschreiben?
 - o Inhalte? Tätigkeit betiteln?
 - o (Zeitliche) Beanspruchung? / Rahmenbedingungen?
 - o Das Schönste/ das Tollste ist?
 - o Eine gelungene Aktion = ?
 - o Freude bei der Vorbereitung?
 - o Am meisten vermissen würdest du/ wovon träumst du?
 - o Was müsste ich können und wissen, um deine Tätigkeit zu übernehmen
 - o Honorierung? (entgeltlich/ verbal) – Was wenn es die nicht gebe?
 - o Wer ist noch in den Tätigkeitsbereich involviert?
- Wie ist es zu deinem Engagement gekommen?
 - o Warum bist du aktiv geworden/engagierst du dich ?
 - o Was hat deine Entscheidung beeinflusst/ begünstigt?
 - o Wie hat sich das entwickelt?
 - Hat sich das Engagement im Laufe der Zeit gewandelt? Warum, wodurch? (familiäre Veränderungen?,...)
 - o Was müsste ich dir geben/ welche Bedingungen schaffen, dass du etwas anderes tust
 - o Was begünstigt deine Entscheidung, weiterhin aktiv zu sein?
 - o Dein Engagement in den nächsten 2 Jahren?
- Was ist der Anreiz für das Engagement?
 - o Was ist das Ziel?
 - o Wie soll es erreicht werden?
- Könntest du dieses Engagement/ Motive nicht ebenso gut in einer anderen Organisation / JK finden?
- Wirkung der Szene und Anwendung des Szenewissens im Alltag
- Gibt es Frustrationsmomente?: Weshalb, warum, wodurch?
- Was macht Spaß? Macht es immer Spaß? Was macht keinen Spaß? Was ist wenn es keinen Spaß macht?

AH 14: Szenestruktur
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| Oberkategorie | Unterkategorie 1 | Unterkategorie 2 |
|---------------------------|--------------------------|---------------------------|
| | | |
| Fremdbild | | |
| | Umgang mit dem Fremdbild | |
| | öffentliche Hand | |
| | Image | |
| | Aussenstehende | |
| HISTORY | | |
| | wichtige Orte/ Locations | |
| | Persönlichkeiten | |
| | Szenegruppe | |
| | wichtige Zeitpunkte | |
| | Anfangszeiten | |
| EINSTELLUNGEN | | |
| | Wettbewerb | |
| | implizite Einstellungen | |
| | Relevanzsystem | |
| | | Philosophie |
| | explizite Motivation | |
| | | Gemeinschaft |
| | | Atmosphäre |
| | Selbstverständnis | |
| FACTS & TRENDS | | |
| | IST-Zustand | |
| | SzenegruppeTrend | |
| | Neueinsteiger | |
| | Teilnehmer STATS | |
| | Trends | |
| STRUKTUR | | |
| | Szene | |
| | | Szenekern der Szene |
| | Szenegruppe | |
| | | Szenekern der Szenegruppe |
| RELATIONS | | |
| | Bekanntheit | |
| | andere Szenen | |
| | öffentliche Hand | |
| | mit Aussenstehenden | |
| | International | |
| | National | |
| | | Sponsoring |
| | Szeneintern | |
| FOKUS | | |
| | Europa | |
| | Agrenzung | |
| | Szenegruppe | |
| | Szeneinhalt | |

AH 14: Szenestruktur
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| | | |
|----------------------------------|------------------------------------|---------------------|
| | | Produktionsbereiche |
| LIFESTYLE | | |
| | Kompetenzen | |
| | gem. Aktivitäten über Szene hinaus | |
| | Sucht | |
| | | Stressabbau |
| | | Droge |
| | Lebenseinstellung | |
| | | Alter/ wie lange? |
| | | Hobby |
| | Zeitaufwand | |
| RITUALE | | |
| | ritualisierte Handlungsformen | |
| SYMBOLE & ACCESSOIRES | | |
| | Accessoires | |
| | | Kosten |
| | | Vorraussetzungen |
| EVENTS | | |
| | Ausland | |
| | Solidarität | |
| | grosses Event | |
| | | Future |
| | | Orga |
| | | History |
| | kleines Event | |
| | | Future |
| | | Orga |
| | | History |
| TREFFPUNKTE | | |
| | Locations | |
| | ganze Woche | |
| | Wochenende | |
| | unter der Woche | |
| MEDIEN | | |
| | Printmedien | |
| | in den Medien | |
| | elek. Medien | |
| | Mundpropaganda | |
| | Szenenutzung | |
| | Eigenwerbung | |

AH 15: Engagement/ Rollen

Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| Oberkategorie | Unterkategorie 1 | Unterkategorie 2 | Unterkategorie 3 | Unterkategorie 4 |
|---|---|---|------------------------------|------------------|
| Beispiele von Dritten (Motive/ Engagement) | | | | |
| szenetyp. Erlebnisangebote und Innovationen (Szenemotor) | | | | |
| | Rolle | | | |
| | | produzieren | | |
| | | Admin | | |
| | | Corifé | | |
| | | Allrounder | | |
| | | Trainer/ 'Trainer' / Guide | | |
| | | Medien | | |
| | | Einweiser | | |
| | | Head | | |
| | | 'Vater' | | |
| | Admin | | | |
| | | a.s.b.l. | | |
| | | Gründung/ Aufbau | | |
| | | Szenekern strukturieren | | |
| | | Netzwerke aufbauen | | |
| | | | szenespezifisch | |
| | | | szene- unspezifisch | |
| | | | (über) private Kontakte | |
| | | | national | |
| | | | international | |
| | | kommerzielle Chancen (er)kennen und nutzen | | |
| | Organisation | | | |
| | | ehemalige Aufgabenbereiche | | |
| | | Unterstützung/ Delegieren | | |
| | | Struktur. der Treffpunkte | | |
| | | | Rahmenbedingungen / Training | |
| | | | Infrastruktur | |
| | | | Orte/ Location | |
| | | | | reel |
| | | | | virtuell |
| | | Produktion von Veranstaltungen | | |
| | | | Werbung | |
| | | | öffentliche Hand/ Eltern | |
| | | | zukünftige Veranstaltungen | |
| | | | Szenepublikum | |
| | | | Konkurrenz | |
| | | | Planung | |
| | | | Sponsoring/ Vertragspartner | |
| Effektivität des Engagements | | | | |
| | keine Aufrechnung von neg. Konsequenzen | | | |
| | | (neg.) Konsequenzen werden aufgerechnet | | |
| | = nicht ausschlaggebend | | | |
| | | = ausschlaggebend | | |
| Einsatz | | | | |

AH 15: Engagement/ Rollen
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| | | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|--------------------------|--|--|
| | Zeitaufwand/ Einsatz | | | |
| | Unterbrechung | | | |
| | als Szenegänger | | | |
| | extensiv | | | |
| | | Gegenbeispiele | | |
| | nach Lust und Laune | | | |
| | | regelmässiges Engagement | | |
| | Beruf(saussichten) | | | |
| | gezielter Einsatz | | | |
| | finanzieller Einsatz | | | |
| | Verantwortung | | | |
| | | dass es klappt | | |
| | | für andere | | |
| | | Entscheidungen treffen | | |
| | | geteilte Verantwortung | | |
| | | Teamwork | | |
| | | Delegieren | | |
| | | Macht | | |
| (Re)produktion des Szenekodes | | | | |
| | Richtlinien (Code) entwickeln | | | |
| | Wissensweitergabe an andere | | | |
| | Produktion | | | |
| | Mediennutzung | | | |
| | Musikrichtung bestimmen | | | |

AH 16: Szene-Einstiegs-Motive
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| Oberkategorie | Unterkategorie 1 | Unterkategorie 2 |
|--|----------------------------------|------------------|
| | | |
| Stressabbau/ Erholung | | |
| Spass | | |
| Wettbewerbsfrei | | |
| Wettbewerb | | |
| Sucht | | |
| kostengünstig | | |
| Grenzerfahrungen/ Herausforderung | | |
| Faszination | | |
| emotionale Beziehung zum Thema | | |
| | etwas anderes | |
| | Spieltrieb/ Funeffekt | |
| | entspricht der Neigung | |
| | Hilfestellung | |
| Atmosphäre | | |
| | Party | |
| | Kontakte/ soziale Interaktion | |
| | | Gleichgesinnte |
| | (Notwendigkeit der) Gemeinschaft | |
| | Akzeptanz/ Toleranz | |
| | familiär | |
| | Sicherheitsgefühl | |
| Zukunftsperspektive | | |
| Einstieg/ Szene | | |
| | Freunde | |
| | Begünstigung | |

AH 17:Engagement-Einstiegs-Motive
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| Oberkategorie | Unterkategorie 1 | Unterkategorie 2 |
|--------------------------------|---|------------------|
| | | |
| Zeitaufwand | | |
| etwas bewegen | | |
| | Beitrag zum Szeneangebot | |
| | Erfolg und Ansehen | |
| | Erfahrung etwas auf die Beine stellen zu können | |
| | in Orga etwas bewegen, verändern wollen | |
| | Lösungen statt Resignation | |
| Gemeinschaft | | |
| | Engagement der anderen | |
| | sozialer Anschluss | |
| | soziale Einbindung | |
| | Peergruppenkontakt | |
| | Geselligkeit und Gemeinschaft | |
| | | Familie |
| soziale Ader | | |
| | Gemeinwohlorientierung | |
| | Interesse an Menschen | |
| | eine soziale Ader haben | |
| Spass | | |
| | Spass haben | |
| | Tätigkeit um ihrer Selbstwillen ausführen | |
| | Spass an der Tätigkeit | |
| | Interesse an der Arbeit und Inhalten | |
| | Spass an der Sache | |
| eigene Ideen umsetzen | | |
| | Chancen nutzen | |
| | sicher sein, dass es läuft | |
| | 'Thema' indiv. kreieren und realisieren | |
| | Suche nach Herausforderung | |
| | eigene Ideen einbringen und umsetzen | |
| | prakt. Ausprobieren => Lernfortschritt | |
| Lernmöglichkeiten | | |
| | Kompetenzerwerb und -entwicklung | |
| | persönl.Weiterkommen | |
| | Kompete. haben und erwerben | |
| Interessen/ Kompetenzen | | |
| | Bereitschaft | |
| | Auslese durch Orga | |
| | funktionssp. Interessen | |
| | funktionsspezif. Vorerfahrung | |
| | passende und notwendige Kompete. haben | |

AH 18: Engagement-Bleibe-Motive
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| Oberkategorie | Unterkategorie 1 | Unterkategorie 2 | Unterkategorie 3 |
|---------------------------------------|---|--|------------------|
| | | | |
| Rahmenbedingungen | | | |
| Wissensvermittlung/ (Fürsorge) | | | |
| Projekt in Aussicht | | | |
| noch mal machen | | | |
| Adrenalin | | | |
| Spass/ Vorliebe | | | |
| Selbstwirksamkeit | | | |
| | Erfolg | | |
| | Handlungswirksamkeit | | |
| | intendierte=realisierte Handlung | | |
| | | ... dass es klappt | |
| | Kompetenzen-Engagement- Orgaveränderung | | |
| | sich als kompetent erfahren | | |
| | durch das eigene Handeln etwas bewirken | | |
| | aktive Mitgestaltung | | |
| soziale Einbindung | | | |
| | Atmosphäre | | |
| | zweites Zuhause | | |
| | Netzwerke | | |
| | persönliche Kontakte | | |
| | Verlässlichkeit, Vertrauen | | |
| | Zusammengehörigkeit | | |
| | Anerkennung durch wichtige Leute | | |
| | Gemeinschaft, Wunsch nach | | |
| | Geselligkeit, Wunsch nach | | |
| | soziale Zugehörigkeit, Wunsch nach | | |
| Anerkennung durch | | | |
| | Anerkennung der Leistung/ des Einsatzes | | |
| | Fähigkeiten, Kompetenzen | | |
| | Solidarität | | |
| | (gleiche) Rechte | | |
| | Liebe/ Wertschätzung | | |
| Sinn | | | |
| | Herausforderung | | |
| | eigenes Leben <=> Werte der Gesellschaft | | |
| | | eigenes Leben <=> Werte/ Philosophie der Szene | |
| | Sinn erfahren | | |
| | Beitrag zur Gesellschaft | | |
| | | Beitrag zur Szene | |
| | Zukunftsperspektiven entwickeln | | |
| | Suche nach Orientierung und Sinn | | |
| | Identifikation mit Aufgabe | | |

AH 18: Engagement-Bleibe-Motive
Kategorien aus der computergestützten Datenanalyse

| | | | |
|---|---|------------------------|---|
| | Auseinandersetzung mit schwierigen Aufgaben | | |
| | Lernmotivation | | |
| | Kompet.=Sinn für Arbeit in Szene | | |
| | Kompet.= persönlicher Sinn und Relevanz | | |
| | emotio. Bedeutung des Themas | | |
| | intellek. Bedeutung des Themas | | |
| Selbstbestimmung | | | |
| | gewählte Verantwortung | | |
| | | wer A sagt... | |
| | | einer muss | |
| | | Macht/Verantwortung | |
| | | | Veränderung/ Erweiterung der Struktur |
| | | Selbstverständlichkeit | |
| | selbständige Entscheidungen | | |
| | eigenständige Vorbereitung und Durchführung | | |
| | freigewählte Tätigkeit und Aufgaben | | |
| | selbstbestimmte Lernprozesse | | |
| | freiwillige Lernprozesse | | |
| | eigene Handlungen frei wählen | | |
| | eigene Entscheidung (Ausdruck und Resultat) | | |
| Erfahrung von Kompetenz | | | |
| | verantwort. Aufgaben übernehmen | | |
| | Fähigkeiten verbessern | | |
| | Fachwissen | | |
| | Stolz | | |
| | Sicherheit | | |
| | zunehmen. Handlungskompetenz | | |
| | zunehm. Selbstbewusstsein | | |
| | Aufgaben gewachsen sein | | |
| | Erfahrung indiv. Kompetenz | | |
| Unterstützung (durch Erwachsene) | | | |
| | Einsatz der anderen | | |
| | Unterstützung | | |
| | Ziehvater | | |
| | Vorbilder, Anreger | | |
| | wichtige Ansprechpartner | | |
| | Zumutung und Zutrauen | | |
| | Ermunterung und Ermutigung | | |

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass die Dissertation von mir selbstständig angefertigt wurde und alle von mir genutzten Hilfsmittel angegeben wurden.

Ich erkläre, dass die wörtlichen oder dem Sinne nach anderen Veröffentlichungen entnommenen Stellen von mir kenntlich gemacht wurden.

Ich erkläre hiermit, dass ich mich bisher keiner weiteren Doktorprüfung unterzogen habe. Ich habe die Dissertation in der gegenwärtigen oder einer anderen Fassung an keiner anderen Universität oder Fakultät eingereicht.

Ort, Datum und Unterschrift